
CLUB
74
Nintendo
MARIADOS
A FONDO
MYSTICAL NINJA:
STARRING GOEMON
TIPS DE
BANJO-KAZOOIE
QUEST 64
PREVIO
SPACE STATION
SILICON VALLEY
CRUIS´N WORLD
Chile $ 1.500
Bolivia Bs. 7.00
POKéMON
CLUB NET
CURSO DE HTML:
CREA TU PAGINA WEB
DE NINTENDO
00710
7 806640 035012



NOVEDADES NINTENDO

NACE MUNDO NINTENDO STORE

Una red de especialistas en lo que a ti más te gusta. ¡Busca y prefiere los "Mundo Nintendo STORE"!



ASI TE BENEFICIAS

- Lanzamientos simultáneos con USA.
- La mejor selección de juegos.
- Productos exclusivos.
- Los mejores consejos para tu compra.
- Los mejores precios.
- Las más jugosas promociones, premios y ofertas.
- Más de 64 MUNDO NINTENDO STORE a lo largo de Chile.

SUPER GARANTIA DE 24 MESES

BRIONES
Respaldo y Garantía

RECONOCELOS Y CONFIA EN ELLOS.

Abre bien los ojos, que no te pasen "gato por liebre". Si encuentras este símbolo estarás en manos de expertos.

SOLO ESTOS SON LOS MUNDO NINTENDO STORE

falabella



LIDER

HITES

RIPLEY



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 7/10 Nº 74
OCTUBRE 1998

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista Club Nintendo Nº 7/10 © 1998 Nintendo of America Inc. All Right Reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nintendo Entertainment System, Super NES and Game Boy are trademarks of Nintendo.
Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Las Condes, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Director Editorial para Chile: Darío Rojas M., Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Av. Paseo Colón 275, piso 10 (1063), Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 3432225 - Fax: (541) 3450955. Editor Responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9° Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Octubre de 1998. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

Revista Club Nintendo no se responsabiliza por material recibido (no solicitado) ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material publicado en esta edición.

Internet es uno de los medios comunicacionales más importantes en la actualidad, y una de las cualidades más notables es que es mundial e instantáneo. Muchos de los rumores y noticias sobre los juegos de Nintendo, en estos días, nacen allí y sabemos que un número significativo de lectores de Revista Club Nintendo le dedican algún tiempo a la navegación. Es por tal motivo que desde esta edición, pondremos en servicio, una sección dedicada a satisfacer las necesidades de los "cibernintendistas".

En esta oportunidad, partimos con la primera parte de cómo realizar tu página web con la programación básica de nombre HTML. A futuro esperamos publicar las direcciones www de tu creación, y si ya la posees, no dudes en comunicárnoslo y podamos recomendársela al resto de los sedientos visitantes que desean conocer alguna novedad que puedas tener.

Por otra parte, sigue enviándonos tus dibujos, que muy pronto los verás a todo color en tu Revista Club Nintendo.

Hasta la próxima.

El Editor







Este mes destacamos la continuación de los Tips para el súper juego Banjo-Kazooie y además, empezamos con los de un juego muy esperado por nuestros lectores. Nos referimos a Quest 64, un juego pionero en su estilo para el Nintendo 64 y que incorpora cosas muy interesantes que no debes dejar de conocer.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

ARGENTINA: LUIS ALBERTO REY - SERGIO CHIRIZOLA - EMANUEL ALEJANDRO MACIEL - RODRIGO O. MARTIN - ALEJANDRO RUBEN GAITAN - IGNACIO FINA SUAREZ - SAUL BARRERA - FACUNDO SALLIOL - ANDRES H. BONELLI - PEDRO J. MANRIQUE - FEDERICO LAMAS - IGNACIO PALERMO - PEDRO MOSQUEDA - MERCEDES CARTABIA

CHILE: ANDRES HUNTER GRANDON - MAXIMILIANO CABRERA V. - FERNANDO RIVEROS - CHRISTOPHER LUIS ANGEL AGUIRRE - NICOLAS VALENZUELA - CARLOS ALVAREZ B. - ALEJANDRO ROMERO - ESTEBAN GUZMAN - AGUSTIN ALDUNATE GALVEZ - FRANCISCO GUTIERREZ OLCESE - MARCELO FLORES - PATRICIO VALDERRAMA O. - CARLOS COFRE VELOZ - JOSE LUIS LOPEZ - DIEGO E. NAVARRO SALAZAR - ALEJANDRO RUBEN GAITAN - FRANCISCO S. CORTES ARAUS - REINALDO BARRAZA O. - CESAR IRARRAZABAL CASTAÑEDA - ESTEBAN LEONARDO SOTO - JAIME FIGUEROA VALENZUELA - DIEGO ZUÑIGA MILLAN - DIEGO BAEZA PINEDA - MAURICIO MAZO

URUGUAY: ANIBAL S. MASTROGIOVANNI - MARTIN TABEIRA - LIBER DOVAT - PATRICIO MAITE - SEBASTIAN A. RIVERO - JUAN 64

DR. MARIO

¡¡¡Le digo hola a la mejor revista del mundo que merece la copa de la informática!!!. Les escribo para preguntarles cómo hacen ustedes para terminar y descubrir los trucos en los juegos, que aún no salen al mercado y publicar en su revista toda la información, cuando nosotros recién compramos los juegos. Me despido y ojalá que me publiquen, aunque sea en la edición N° 514.

JESUS FERNANDEZ

Tal y como lo hemos dicho en alguna ocasión, nosotros tenemos la oportunidad de jugar los títulos de Nintendo mucho antes de que salgan al mercado. Es por eso que damos los tips y los trucos antes de que los juegos salgan al mercado. ¡Además esa es nuestra misión como revista informativa de Nintendo!.

Queridos amigos de Club Nintendo. Quiero contarles que soy nuevo lector de ustedes y quisiera que me informaran para saber quienes son Ace, Axy, Ryo y Spot. Muchas gracias.

ANDRES EDUARDO VOLPE

Estos individuos son las personas que tiene las misión de resolver las dudas de todos nuestros lectores y descubrir los trucos y secretos de todos los juegos que les lleguen a sus manos.

Hola queridos amigos de Club Nintendo. Soy yo molestando de nuevo con mis cartas y les escribo para felicitarlos por su enciclopedia de trucos, la compré hace muy poco y he utilizado casi todos los trucos para el Nintendo 64. Bueno, esta vez les escribo para pedirles información de dónde puedo comprar un Super Nintendo en buen estado. Gracias por su colaboración y espero que me respondan..

JOSE IGNACIO MARTINEZ PARDO

Esta respuesta esperamos que la leas muy atentamente: COMPRA TUS JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS DE MARCA NINTENDO SOLO EN LUGARES QUE ESTEN AUTORIZADOS POR NUESTRO DISTRIBUIDOR OFICIAL, ya que de esta forma te aseguras de estar adquiriendo algo oficial y con garantía, lo que es muy importante para este tipo de compras.

Señores Revista Club Nintendo. Primero quiero felicitarlos por su gran labor y en segundo lugar, quiero molestarlos contándoles mi historia. Hace como 3 o 4 años, caí enfermo en el Hospital. Estuve casi 2 semanas en la "suite" compartida, con excelente vista al techo y a las paredes; uno de esos días, mi papá me llevó una gran cantidad de revistas, pero me llamó mucho la atención una dedicada completamente a los videojuegos, así que aprovechando mis dotes de artista y poderes mentales, convencí a mi papá para que me comprara un Super Nintendo (que ese tiempo venía con el juego Donkey Kong Country). Desde ese día caí en la adicción y ahora cada juego que cae en mis manos me invita terriblemente a terminarlo. En estos momentos poseo 5 juegos y un sin número de otros títulos que he terminado. La verdad de las cosas es que sólo quería comentarles cómo ingresé al mundo Nintendo y desearles lo mejor y espero que la revista siga mejorando junto a los pilotos y editores para que nos sigan entregando lo mejor de sí.

LEONARDO FAUNDEZ

Lo que más nos agrado de tu carta es que conociste nuestra revista y que la encontraste buena, lo que nos pareció malo, es el lugar donde la leíste, pero afortunadamente te recuperaste. Gracias por unirte a la gran lista de fieles lectores de Revista Club Nintendo.

¡Hola, amigos del Club Nintendo!. Tengo una duda desde hace mucho tiempo y que me inquieta: Saldrán Pilotwings II y Turok II para el Nintendo 64? Un saludo a todos lo pilotos de su revista.

ALEX MAURICIO y JULIAN ANDRES PINZON TOBAR

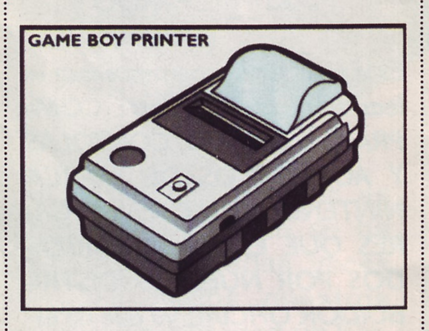
Lamentablemente aún no tenemos las fechas de lanzamientos de estos juegos en nuestro continente, pero lo que es seguro es sí aparecerán en esta gran consola. En cuanto sepamos algo oficial, te lo haremos saber.



Hola. Mi pregunta es la siguiente: ¿La Game Boy Printer servirá para algo más que las fotos de la cámara?

MARIA ANTONIETA FERREIRA

Tal parecería que la impresora sólo fue hecha para usarse con la Game Boy Camera, sin embargo, el manual de la impresora especifica que se podrá usar con cualquier tipo de juego que tenga el logotipo de "compatibilidad" con la impresora. No sabemos si la Game Boy Printer soportará otro tipo de juegos en el futuro o sólo sea para la Game Boy Camera, pero hay que recordar que Nintendo siempre saca productos con más de un fin.



En una revista muy anterior, ustedes mencionaron que Shade es un personaje que aparece en el primer Killer Instinct, pero que Nintendo no quería dar la clave para seleccionarlo, porque provocaba varios bugs, ¿no creen que ya es tiempo de dar el truco para conocer a este personaje?. Y hablando de personajes ocultos, ¿existen personajes secretos en Killer Instinct 2?.

HUGO RIVERA D.

En esta caso, el personaje se refería únicamente a la versión de Arcade y no a la de Super Nintendo. De hecho y en estas fechas creemos que Nintendo mencionó que Shade ocasionaba bugs para tratar de "poner en el olvido" este rumor que quizá nunca fue cierto. De igual forma no existen personajes secretos en el juego Killer Instinct Gold, pues también hubo una temporada en la que se decía que Chief Thunder y Riptor estaban en el juego, pero también a final de cuentas, nunca aparecieron estos personajes.

Aquí les envío una cuantas preguntas para que me contesten: ¿Habrá un Contra para el Nintendo 64?, si la respuesta es positiva, ¿para cuándo?. Otra: ¿Cuándo hablarán del súper juego Quest 64?. Espero me aclaren estas dudas.

WALTER PARRA URIBE

La gente de Konami tiene en mente muchos planes de juegos para el Nintendo 64, como Castlevania 64 e Hybrid Heaven y obviamente muchos de nosotros quisiéramos ver este juegos en esta consola. Sin embargo (y de forma extraoficial) te podemos decir que ellos piensan sacar este título una vez que terminen con sus proyectos actuales (ojalá que esto sea cierto), noticia que por cierto, sería muy buena para todos nosotros. Pero tal y como lo decimos siempre, deberemos tener los dedos cruzados para este rumor se haga realidad. Con respecto al juego Quest 64, en esta edición encontrarás la primera parte del recorrido en la sección Tips de, la cual nos han estado solicitando muchos de nuestros lectores. Esperamos que les sirva para que puedan ver el final de este entretenido juego.

ELECTRO GAMES

TENEMOS LOS MEJORES TITULOS Y PRECIOS DEL MERCADO, ADEMAS CAMBIAMOS TU SUPER NINTENDO POR UN NINTENDO 64

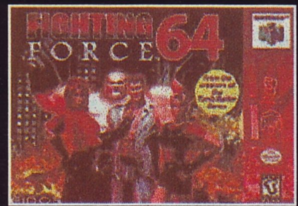
FONO FAX CONSULTA 335 34 20
ATENCION ESPECIAL A COMERCIANTES Y VIDEO CLUBS
Providencia 2209 Local 08 - Paseo Las Palmas - Metro Los Leones

Paseo Las Palmas 2209 Metro Los Leones
Local 048 Fono: 234 48 55 Fax: 233 00 66 – Local 05 Fono: 334 02 99 – Local 011 Fono: 234 97 55

COMPRA - VENTA - CAMBIO - ARRIENDO
RÁPIDOS DESPACHOS A PROVINCIA - ATENCIÓN - VENTAS POR MAYOR

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



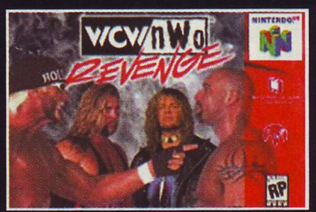






GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM







GAME SHOP

gameshop@mailcity.com

¿No creen que Nintendo ya no vaya a lanzar el Disk Drive, tal y como sucedió con el CD-ROM, el cual fue pospuesto a largo plazo y que nunca salió?. A lo mejor Nintendo no tarda en decir que ya se encuentra preparando un sistema de 128bits (o más) y que formulen la pregunta: ¿Qué prefieren, un periférico que tendrá un elevado costo, o un nuevo sistema que duplicará las capacidades del N64 y que tendrá casi el mismo precio?. Pero bueno, yo pienso que el N64 recién comienza (aunque no hay que descartar la posibilidad anterior) y que juegos como Zelda 64 demostrarán que el mando en los videojuegos lo tiene Nintendo. Por cierto, ustedes dijieron que Mission: Impossible tenía el modo multiplayer, ¿se equivocaron o el prototipo que jugaron tenía esta opción y se la quitaron a la versión final?. Ah, ¿qué pasó con el juego de soccer que estaba preparando Acclaim?.

LEOPOLDO BUSTAMANTE

Bueno, no sólo en cuestión videojuegos sino en general, la tecnología avanza a pasos agigantados y lo que hace un par de años podría haber parecido novedoso, ahora no lo es tanto. Con esto no queremos decir que realmente Nintendo se está preparando para cancelar el proyecto del N64 DD o que anuncie un nuevo sistema, sino que conociendo a Nintendo, podemos esperar lo inesperado (aunque suene a slogan de Mission: Impossible). En este caso, es muy probable que sepamos algo nuevo en estos meses en que estamos muy próximos al Space World 98 en Japón. Tenemos que recordar que Infogrames prácticamente re-hizo Mission:



Impossible y muchas de las cosas que se tenían planeadas para él (modo de multiplayer, compatibilidad con el N64 DD) se tuvieron que sacrificar. El juego de Soccer de Acclaim fue un proyecto que se canceló, pues no tenía la calidad que deben tener sus videojuagos (¿te imaginas?, esta frase hace unos tres años no la hubiéramos creído o nos hubiera dado mucha risa y ahora Acclaim es uno de los mejores productores de videojuegos para el N64).

Hola mis queridos amigos de Revista Club Nintendo: Podrían darme algunos passwords del juego Brutal: Paws of Fury (digan que sí).

JULIO ZAMORA

Bueno amigo, te entregaremos dos de los mejores passwords para este juego:

5XSTS7 Level 92
VXRSLL Level 99

Sin embargo, te debemos recordar que es más entretenido si los passwords los logras sacar tú mismo (si no, no tendría gracia). Así podrás presumirle a tus amigos que lo lograste tú solo .



F-ZERO X

Tan rápido que ya pasó

El juego más vertiginoso, rápido y adrenalínico de Nintendo 64 está a punto de llegar. El 26 de octubre debes estar súper atento, porque en todos los Mundo Nintendo Store, F-Zero estará esperando por ti. Vive con tus propias manos la sensación de velocidad impresionante que puedes controlar suavemente con tu joystick. Elige uno de los 30 vehículos y juégalo hasta con 3 amigos. No podrás parar de disfrutar sus curvas asesinas y saltos descomunales. Recorre los 24 nuevos caminos y siente cómo la sangre se te sube a la cabeza. No dejes pasar este espectacular juego que Nintendo trae para ti. Acércate a cualquiera de los Mundo Nintendo Store y compra el tuyo.

MUNDO Nintendo

Caballeros y doncellas, preparad vuestros controles.

A todos ustedes, que pertenecen al Mundo Nintendo, queremos contarles una noticia espectacular: el 23 de noviembre ¡por fin llega "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" para Nintendo 64! Estén listos para disfrutar todas las aventuras que este gran juego trae para ustedes. Descubrirán los distintos paisajes, niveles y amigos que los acompañarán en una travesía sin límite de diversión.

Manténganse atentos, ya que si están en el Mundo Nintendo, recibirán una carta especial donde encontrarán un doblón de descuento, para reservar y comprar el juego "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" a un precio especial.

TCW

Nintendo®

Mario te aconseja

En la primavera nacen las flores y brota la alergia. Si te pica no te rasques, mejor sigue estos consejos:

- Trata de llevar siempre pañuelos desechables.
- Si te pican los ojos y te molestan, dile a tu mamá.
- Manténte lejos de las plantas y árboles que te dan alergia.
- Dile a tu mamá que limpie bien los rincones de tu casa.
- Aunque sientas mucho calor, trata de no jugar con agua, aún te puedes resfriar.
- Si ves que en tu cuerpo hay ronchas, no te rasques. Dile a tu mamá que te lleve al médico.

ENTRA Y PARTICIPA EN EL MUNDO NINTENDO.

Pon aquí tus datos:

Nombres
Apellidos
Fecha de Cumpleaños Día Mes Año
Sexo M ☐ F ☐ Teléfono
e-mail
Código Postal
Dirección
Comuna Ciudad
Colegio Curso
¿Qué consolas tienes?
☐ Game Boy ☐ Supernintendo ☐ Nintendo 64
Otra ¿Cuál?
Tienes PC Sí ☐ No ☐ Otro ¿Cuál?
¿Qué tipos de juegos te gustan?
Aventuras ☐ Deportes ☐ Simulación ☐ Puzzle ☐ Acción ☐
¿Cuántas horas al día juegas?
¿En qué tiendas compras?
¿Cuándo piensas comprar nuevamente?

Envía este cupón a la casilla 13510 Correo 21, Cerrillos, Santiago o al Fax 5579357 Anexo 406.

BRIONES
Respaldo y Garantía

© 1998 Nintendo of America Inc. ™, ® and the "N" Logo are trademarks of Nintendo of America Inc. www.nintendo.com

tips de Banjo-Kazooie



ítems que podrás encontrar en este nivel:

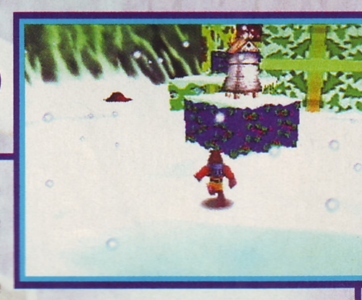
1 movimiento nuevo	5 Jinjos
10 piezas de rompecabezas	1 Switch
100 notas musicales	9 Mumbo Tokens
2 contenedores de miel	La cabaña de Mumbo

La casa de Mumbo

Del inicio, bajando por la pendiente congelada, camina hacia la derecha siguiendo la pared hasta que llegues a unas casitas. Al fondo podrás ver la choza de Mumbo. Necesitarás 15 Mumbo Tokens, para que te ayuden a convertir en morsa y puedas entrar al agua sin peligro de congelarte.



el movimiento nuevo



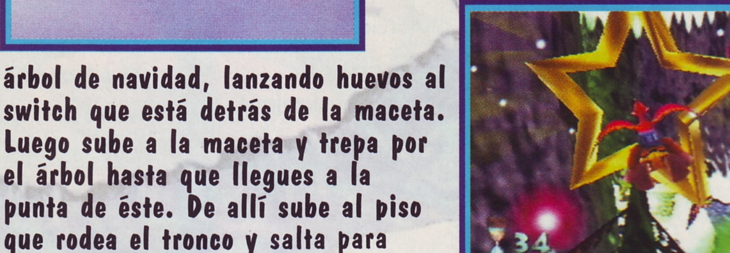
Baja por la pendiente congelada que está a la izquierda de donde comienzas y camina hacia la izquierda hasta que llegues a una pila de regalos. Detrás de ellos está Bottles, quien te enseñará el Beak Bomb con el que podrás hacer muchas cosas en este nivel.

Las 10 piezas de rompecabezas



1 Baja por la pendiente congelada y a mano izquierda, hay una caja en un extremo del puente de madera. Cae sobre ella usando Beak Buster y libera a los foquitos. Ahora tienes que cuidar que no se los coman los monstruos que salen de los agujeros del puente. Después, enciende el





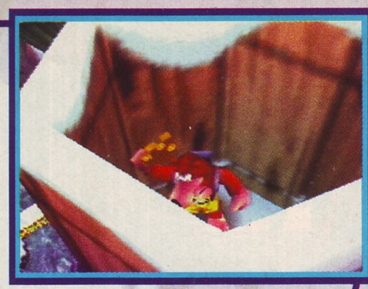
árbol de navidad, lanzando huevos al switch que está detrás de la maceta. Luego sube a la maceta y trepa por el árbol hasta que llegues a la punta de éste. De allí sube al piso que rodea el tronco y salta para alcanzar la pieza.



2 Convierte a Banjo en morsa y desde la cabaña de Mumbo camina hacia la derecha (siguiendo la pared) hasta que encuentres a una morsa más grande, ella te dará una pieza.

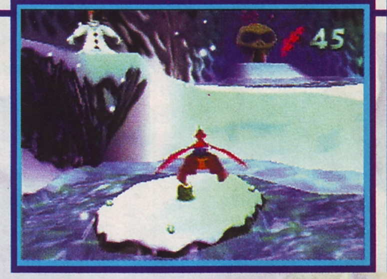
3 Sube por la bufanda del enorme muñeco de nieve y cuando llegues a un círculo verde verás un trineo enfrente. Sube en él y ayudarás a un tipo que está tirado en el piso, debido a que le duele el estómago por comerse una pieza de rompecabezas.

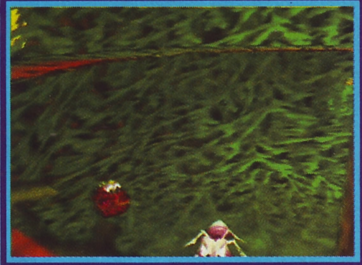
4 Dentro de la pipa del enorme muñeco de nieve.





5 Tienes que darles regalos a los niños que viven en el iglú. Hay uno en la nariz del muñeco de nieve. El 2o. se encuentra detrás del muñeco de nieve gigante, en una isla. Como referencia usa la cabaña de Mumbo, yendo de ella hacia el gigantesco muñeco. El último está dentro del árbol de navidad.

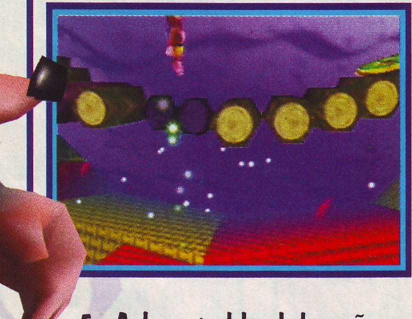




6 Rescata a los 5 Jinjos.

7 Si destruyes a todos los muñecos de nieve que se la pasan atacándote cuando caminas cerca de ellos, aparecerá una pieza de rompecabezas sobre el sombrero del muñeco de nieve gigante.

Los 5 muñecos de nieve:

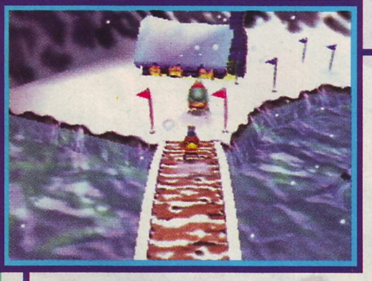


1. Entre los regalos y el muñeco gigante.
2. Enfrente del puente que te lleva al árbol de navidad.
3. Junto al pie izquierdo del gran muñeco de nieve
4. Enfrente de las casitas.



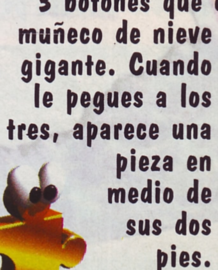
5. A la espalda del muñeco gigante, pegado a la pared.

Camina por la bufanda y usa los círculos verdes que están cerca de la boca del gran muñeco para que alcances la punta de su nariz y puedas volar hasta la copa del sombrero.



8 De la cabaña de Mumbo, ve hacia la izquierda y antes de llegar a la pendiente congelada que va hacia el inicio, hay otra pendiente donde se encuentra el tipo al que ayudas a aliviarse del estómago.
Compite contra él en el slalom y si le ganas, saldrá la pieza en el pódium.

9 Usa el "Beak Bomb" para atinarle a los 3 botones que están en la barriga del muñeco de nieve gigante. Cuando le pegues a los tres, aparece una pieza en medio de sus dos pies.







10 Vuelve a competir con el tipo del trineo, pero ahora como Banjo.
Para ganar necesitas usar "Talon Trot" combinado con los zapatos para correr. Estos los aprendes a usar en el nivel "Gobi's Valley".

Los 5 jinjos

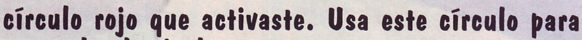


Morado: En la cima de la pila de regalos que está junto al agujero de Bottles.
Verde: Detrás de las dos casas.
Azul: En la punta de la escoba del muñeco de nieve.
Amarillo: Dentro de la cabaña de Mumbo.
Naranja: Entra a la cueva de la morsa grande como Banjo y salta al hueco de la pared de la cueva.

el switch



Enfrente del puente donde se encuentra la caja con foquitos hay una isla con un muñeco de nieve. Destrúyelo y verás el switch. La pieza que libera, se encuentra en la cima de la pared que sirve de entrada al nivel. Activa el switch rojo que está junto a los zapatos para correr y usa estos, para llegar a donde se encuentra el círculo rojo que activaste. Usa este círculo para volar hacia la parte alta de la pared. Para destruir la telaraña que tapa el agujero donde sale el círculo usa tres huevos.





Los 2 contenedores de miel

1. Destruye al muñeco de nieve que está enfrente de las casitas. Debajo de él está el contenedor.



2. Conviértete en morsa y entra en la cueva de la morsa grande.



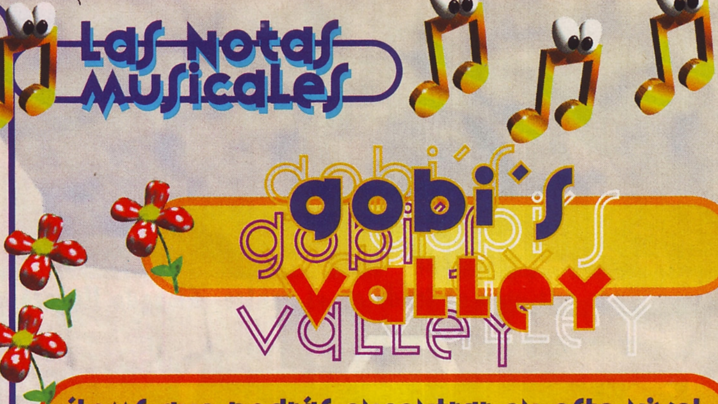
Vé hacia el fondo de su cueva y nada por el túnel hasta llegar a otra cueva donde encontrarás bastantes premios y el segundo contenedor del nivel.

Los 9 mumbo tokens

1. Dentro del iglú, detrás de la mesa.
2. Al bajar de la pendiente congelada del inicio, hacia la derecha hay un muñeco de nieve en una isla.
Destrúyelo y liberarás un cráneo.
3. Detrás del árbol de navidad.
4. En uno de los extremos de la bufanda del muñeco de nieve; usa el trineo.
5. Junto a cada pie del muñeco de nieve hay un cráneo.
6. A la izquierda de la pila de regalos (dándole la espalda a Bottles), debajo del muñeco de nieve.
7. Usa el círculo rojo que está sobre la chimenea de una de las casitas.
8. Debajo del principio de la bufanda, en el agua congelada.



9 En la pendiente congelada del principio.
5 En la maceta del árbol de navidad.
12 Dentro del árbol de navidad.
4 En la pila de regalos
4 Alrededor de la caja de regalos del muñeco de nieve junto a la pila de regalos.
10 Alrededor de los pies del muñeco gigante de nieve.
19 En la bufanda del muñeco de nieve.
8 En el sombrero del muñeco gigante.
6 Dentro de la choza de Mumbo.
9 En el agua congelada.
4 En el inicio de la carrera en trineo.
4 Enfrente de la meta de la carrera en trineo.
6 Sobre las casitas.



Gobi's Valley

Items que podrás encontrar en este nivel:

1 movimiento nuevo.
10 piezas de rompecabezas.
100 notas musicales.
2 contenedores de miel.

5 Jinjos
1 Switch
10 Mumbo Tokens



El movimiento nuevo



De la esfinge vuela hacia su izquierda, hacia la pirámide que tiene el blanco en la punta. Detrás de ella, está el agujero de Bottles donde aprendes el "Turbo Talon Trot".



Las 10 piezas de rompecabezas

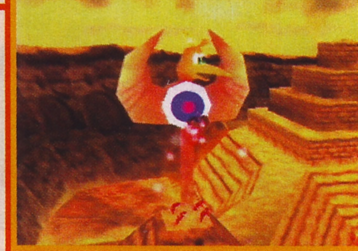


1 Desde la esfinge, vuela hacia la pirámide que está un poco a la izquierda de ella hasta el fondo. Sube a su punta y activa el switch que abre la puerta de enfrente. En su interior hay un piso con losas. Resuelve el juego de memoria y saldrá la pieza.





2 Junto a la pirámide del juego de memoria, pasa volando una alfombra mágica. Cuando llegue espera a que desaparezca y vuelva a aparecer para usarla y llegar a una isla donde está Gobi el camello. Libéralo para que te dé una pieza.



3 Vuela hacia la pirámide con el blanco (que está a la izquierda de la esfinge) y atínale a éste.

Dentro de la pirámide arroja huevos para atinarle al canasto que gira en torno a la vasija del centro. Así la víbora de dentro te ayuda a tomar la pieza de rompecabezas.







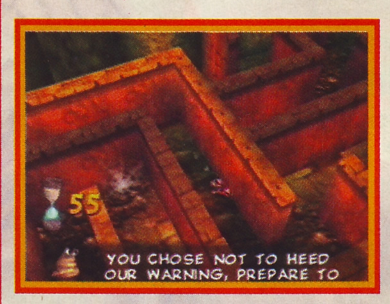
4 Desde la esfinge vuela hacia su izquierda y dirígete hacia la pirámide que está en construcción. Atrás de ella, junto al panal, hay una subida que te conduce a los zapatos para correr. Póntelos y activa el switch que abre la parte de arriba de ella. Entra por esta abertura antes de que se acabe el tiempo y toma la pieza de rompecabezas que esta al fondo en el centro. El agua llenará una fosa que rodea un círculo de roca.



5 En la parte de atrás entre la pirámide a medio construir y de la que tiene el blanco encima, hay una isla donde habita Grabba, una mano de momia milenaria. Usa los zapatos que utilizaste para entrar a la pirámide en construcción y así tomar la pieza que sostiene en su palma antes de que desaparezca.

6 Busca la cabeza que sale de la pared del círculo donde cae el agua de la pirámide sin acabar y párate en la columna frente a ella. Dispárale 3 huevos de forma que le atines a su boca y aparecerá otra cabeza. Repite esto 2 veces más y aparecerá una pirámide en la parte de arriba de este círculo. Dentro de ella hay un laberinto que si no resuelves en el tiempo indicado, mejor ni te decimos qué te podría pasar. Al final de este laberinto está otra pieza más, dentro del sarcófago.

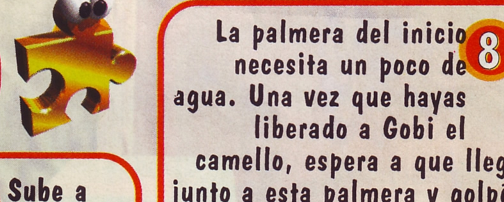






7 Rescata a los 5 Jinjos





8 La palmera del inicio necesita un poco de agua. Una vez que hayas liberado a Gobi el camello, espera a que llegue junto a esta palmera y golpéalo en la joroba con la ayuda de Kazooie. El resto es todo tuyo.



9 Sube a los pilares enfrente de la esfinge y dispárale huevos a su nariz atinándole a las fosas (uno por cada uno). Luego entra en ella (en la esfinge, no en la nariz) y usa las alfombras voladoras, que activas al darle un huevo a las estatuas, para alcanzar la parte de arriba donde hay una alfombra con la pieza.



10 Junto a la esfinge hay una estatua con un anillo encima de ella. Vuela a través de él y aparecerá otra estatua. Repite esto 4 veces más para que en el lomo de la esfinge salga otra pieza. La ubicación de las 5 estatuas es: 3 junto a la esfinge, una junto a la pirámide con el juego de memoria y otra en medio de los cactus enfrente de la esfinge. Las estatuas salen siempre en el mismo lugar, pero en orden distinto.



Los 5 jinjos

Amarillo: Detrás de ti al comenzar el nivel.
Azul: Después de sacar el agua de la pirámide a medio construir, zambúllete y en el fondo está el Jinjo azul.
Verde: En la parte posterior de la pirámide con el juego de memoria.
Naranja: Dentro de la esfinge usando la primera alfombra voladora.
Morado: Resuelve el laberinto de la pirámide y en una de las vasijas está el Jinjo.



Los 2 contenedores de miel

1. Activa el switch detrás de la pirámide con el juego de memoria y luego vuela pasando por el centro del cactus circular, sin que toques las espinas.





2. Después de ayudar a la palmera con sed, ve hacia la esfinge y sube en su pata delantera izquierda. Espera a la alfombra mágica y úsala hasta la segunda parada. Pica a Gobi para que te dé la pieza.

El switch





El switch está dentro de la pirámide del laberinto. Una vez que lo hayas resuelto, desde el final camina siguiendo la pared de la izquierda de Banjo. Camina sin despegarte de esta pared y llegarás sin dificultades al switch (sólo en una ocasión llegarás a un camino sin salida, pero no importa, continúa siguiendo la pared de la izquierda). De regreso sigue el mismo método sólo que ahora la pared está a la derecha de Banjo. Cuando salgas del nivel, ve al sarcófago junto a la vasija gigante y toma la pieza usando el círculo verde.

Los 9 mumbo tokens

1. En la nariz de la esfinge.
2. Usando las botas detrás de la esfinge, camina hacia la derecha de ésta.
3. Dentro de la pirámide donde está el juego de memoria.
4. Dentro de la pirámide en construcción.
5. Al salir de la pirámide en construcción.
6. Sobre el círculo que rodea el agua de la pirámide, volando desde la esfinge.
7. En el círculo de roca (donde cae el agua de la pirámide), en el fondo.
8. Dentro de la pirámide con el blanco.
9. Dentro de la esfinge.
10. Después de pasar el laberinto, dentro de una vasija.

Las notas musicales

5 En la pendiente de arena del principio.
13 En la esfinge (6 en las patas y 7 en el interior)
8 Detrás de la esfinge.
14 En la pirámide del juego de memoria (4 adentro y 10 afuera).
8 En la pirámide en construcción (4 dentro y 4 fuera).
19 En el círculo donde cae el agua de la pirámide en construcción.
2 Junto a los zapatos de correr.
8 Dentro de la pirámide con el blanco.
11 Alrededor de la isla de Grabba.
5 Enfrente de la puerta cerrada, donde Gobi te da el contenedor.
7 Dentro de la pirámide con el laberinto.

Mad Monster Mansion

Items que podrás encontrar en este nivel:

10 piezas de rompecabezas.
100 notas musicales.
2 contenedores de miel.
5 Jinjos
1 Switch
14 Mumbo Tokens
La cabaña de Mumbo



Si entras al panteón que rodea a la iglesia y vas hacia el fondo, podrás ver la cabaña de Mumbo dentro de 4 paredes. Aquí necesitas 20 Mumbo tokens para que Mumbo te convierta en calabaza.

La cabaña de Mumbo

Las 10 piezas de rompecabezas

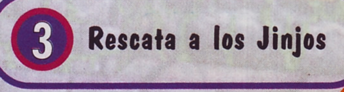




1 En la parte de atrás de la casa está la entrada al sótano. Dentro verás 8 barriles. En uno de ellos está la pieza de rompecabezas. Para eliminar al fantasma, usa una pluma dorada.



2 Si vas al cementerio que rodea a la iglesia e introduces un huevo en las 5 macetas que no tienen flores, obtienes una pieza de rompecabezas.



3 Rescata a los Jinjos





4 Sube al techo de la iglesia con ayuda de las lápidas y usa los tabiques que salen de la pared de la torre de la iglesia para alcanzar los relojes. Utiliza el que tiene un hoyo para llegar a la punta de la torre donde hay un disco verde que te servirá para alcanzar la pieza de rompecabezas.



6 Activa el switch, usa los zapatos para correr que están junto a la fuente y corre hacia la iglesia. En el interior de ella, hacia adelante, está Motzand quien tocará algunas notas musicales. Imita la melodía dos veces y obtendrás una pieza más.

5 Si entras a la casa como Santa Claus, o sea, por la chimenea y caminas muy despacio hacia la mesa, no despertarás a Napper y podrás tomar la pieza que está debajo de él.





7 Entra en el cobertizo que está cerca de la cabaña de Mumbo y sube al cubo de cristal que guarda la pieza. Forma con las letras el nombre del juego y liberarás la pieza.



Entra al **8** pozo junto al cobertizo (de preferencia como calabaza) y en el fondo, dentro de la cubeta, hay otra pieza de rompecabezas.





9 Conviértete en calabaza y entra al cuarto donde está el baño. Entra en éste y avanza por la tubería para que llegues a una zona abierta donde se encuentra otra pieza.

Sube como calabaza al techo de **10** la casa y déjate caer por el tubo abierto de una de las esquinas. Al estar dentro de éste caes sobre la pieza.

Los 5 jinjos

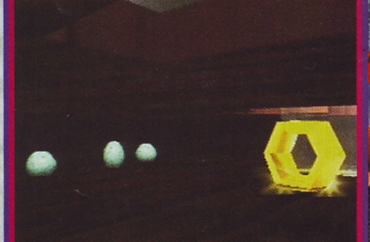
Azul: En el pilar del centro de la fuente con agua venenosa.
Verde: En el techo de la casa, junto a la chimenea.
Naranja: En el laberinto de arbustos
Morado: En el sótano, dentro de uno de los barriles.
Amarillo: Dentro de uno de los cuartos de la casa, sobre el techo de la cama.



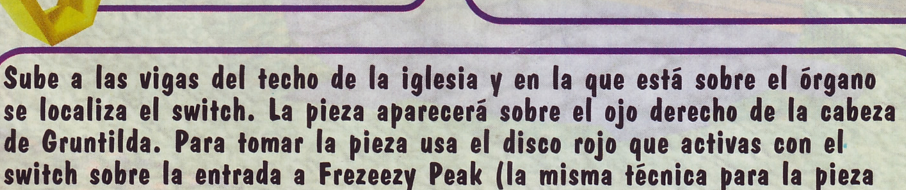
Los 2 contenedores de miel

1. Si entras al cuarto contrario al del baño como calabaza, podrás bajar por los hoyos del piso y tomar todo lo que hay aquí y entre esto, un contenedor.

2. Dentro de la iglesia, sube hasta los tubos del órgano y desde allí vuela hacia la derecha para alcanzar el disco rojo. Ahora, usando éste, alcanza las vigas del techo y en la de atrás, está el otro contenedor.

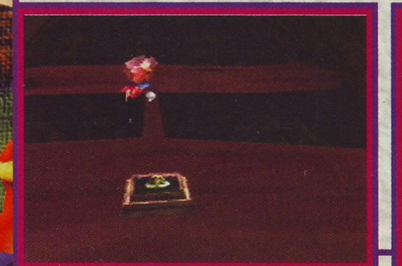


el switch



Sube a las vigas del techo de la iglesia y en la que está sobre el órgano se localiza el switch. La pieza aparecerá sobre el ojo derecho de la cabeza de Gruntilda. Para tomar la pieza usa el disco rojo que activas con el switch sobre la entrada a Frezeezy Peak (la misma técnica para la pieza de este nivel) y ya que estés enfrente del ojo, usa Beak Bomb para romper el cristal.









Los 14 Mumbo Tokens

1. Dentro de uno de los barriles del sótano.
2. En el lavabo del cuarto de baño.
3. En el mismo cuarto donde está el Jinjo amarillo, enfrente de la pintura de los fantasmas verdes.
4. En la iglesia, en el reloj que sirve para llegar a la punta de la torre.
5. En la chimenea de la casa, detrás del fuego, usando una pluma dorada.
6 y 7. Hay 2 en el laberinto.
8. A la izquierda de la entrada a la fuente, viniendo de la casa.
9. Sobre el banco del órgano, en la iglesia.
10. A la izquierda de la entrada a donde está el cobertizo.
11. Sobre el cobertizo.
12. Detrás de una lápida en el cementerio.
13. Dentro del pozo.
14. Sobre las vigas del techo de la iglesia.

Las notas musicales



4 Enfrente de la entrada principal de la casa.
8 En las sillas alrededor de la mesa de la casa.
4 En el sótano.
8 En el techo de la casa.
4 En el dormitorio de la casa.
9 En el cuarto opuesto al dormitorio.
3 Entre la entrada a la iglesia y al cobertizo.
14 En el techo y torre de la iglesia.
6 En el laberinto.
4 Alrededor de la fuente.
10 Dentro de la iglesia.
4 En el techo del cobertizo.
4 Dentro del cobertizo, en cada esquina del juego de letras.
2 Dentro de la cabaña de Mumbo.
5 Dentro del barril que accesas como calabaza desde el techo.
4 Alrededor del pozo.
7 Dentro del pozo.



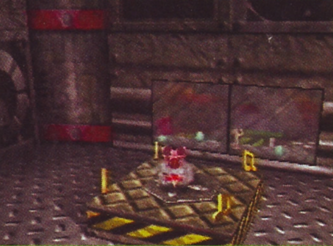
Rusty Bucket Bay

Ítems que podrás encontrar en este nivel:

10 piezas de rompecabezas.
100 notas musicales.
2 contenedores de miel.
5 Jinjos
1 Switch
11 Mumbo Tokens
La cabaña de Mumbo

Las 10 piezas de rompecabezas

1 Encuentra a todos los Jinjos.



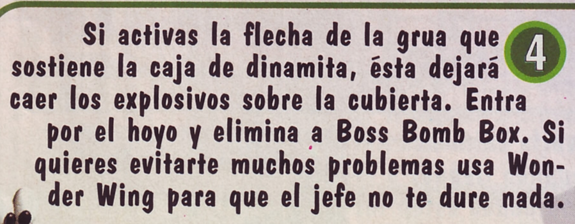
2 Si vas hacia la popa del barco y entras por el tubo de la derecha, llegarás a un cuarto con un switch; actívalo y unas aspas en el interior del barco se moverán más lento. Entra en la 2a. Chimenea de proa a popa y cuando llegues hasta abajo de su interior, podrás ver una entrada que conduce hacia la maquinaria que hace funcionar al barco. Arréglatelas para llegar hasta el fondo del cuarto y tomarás una pieza de rompecabezas.





3 Dentro del cuarto anterior busca y activa dos switch que tienen la imagen de unas aspas. Al presionar el segundo, las aspas traseras del barco dejarán de girar y podrás meterte en el lugar donde se encuentran. Sal de la chimenea y sumérgete en el agua para tomar la pieza detrás de estas aspas antes de que se acabe el tiempo y vuelvan a girar.

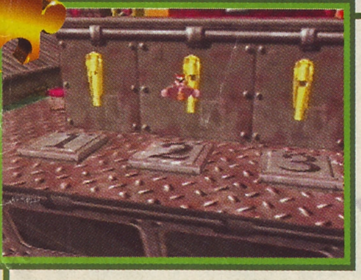




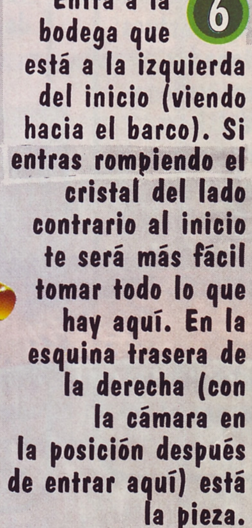
4 Si activas la flecha de la grua que sostiene la caja de dinamita, ésta dejará caer los explosivos sobre la cubierta. Entra por el hoyo y elimina a Boss Bomb Box. Si quieres evitarte muchos problemas usa Wonder Wing para que el jefe no te dure nada.



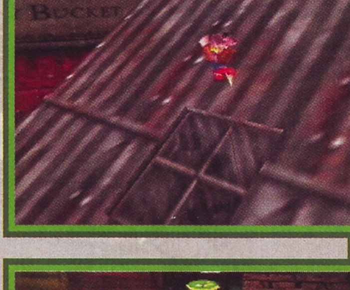




5 Si vas a la parte de enfrente del barco, podrás encontrar 3 silbatos. Para hacerlos sonar debes presionar los botones numerados que están delante de ellos. El orden correcto para obtener una pieza y no perder energía es 312-111 el cual está indicado junto al tubo que te muerde en la pared derecha del barco.



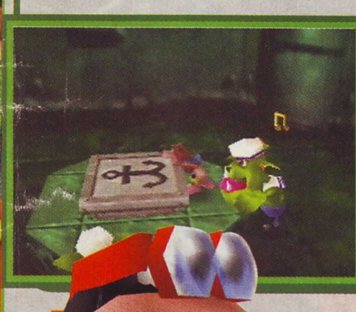
6 Entra a la bodega que está a la izquierda del inicio (viendo hacia el barco). Si entras rompiendo el cristal del lado contrario al inicio te será más fácil tomar todo lo que hay aquí. En la esquina trasera de la derecha (con la cámara en la posición después de entrar aquí) está la pieza.







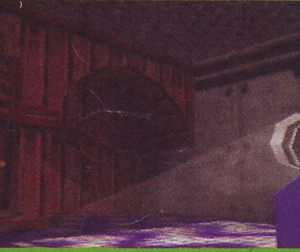
7 Entra al barco por la abertura donde sale el ancla. Aquí tienes que pasar por el pasillo infestado de criaturas verdes para que al final, puedas activar los mecanismos que suben el ancla y así liberes a Wil... perdón al delfín quien te dará otra pieza.



8 Activa la grúa de hasta adelante, para que la reja que encierra a la pieza se levante y puedas tomarla antes de que baje de nuevo.



9 En el cuarto del capitán, del lado derecho y adelante del barco, esta una pieza. encerrada. Rompe la parte de abajo de la reja y elimina a la criatura verde para tomarla.



10 Sube a la parte más alta de la chimenea delantera.

Los 5 jinjos

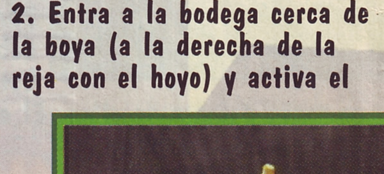
Amarillo: Desde el inicio, avanza hacia la izquierda y sobre la boya, se encuentra el Jinjo amarillo.
Azul: A la derecha del barco hay 3 cajas azules. En la de en medio está encerrado el Jinjo azul y para entrar aquí, tienes que hacerlo por la abertura de la parte de arriba del contenedor.
Verde: En el estanque de aguas venenosas, a la derecha de la proa del barco.
Naranja: Junto a la grúa que sostiene la caja de explosivos hay un agujero con un letrero que dice "Toll 8". Dispárale 8 huevos y sigue por el camino que aparece después. Este Jinjo está al final del camino.
Morado: Debajo de la reja que se encuentra hacia la derecha del inicio y hasta el fondo. Entra nadando por el agujero en la pared.

Los 2 contenedores de miel

1. Entra en la chimenea del barco y cuando llegues a la entrada hacia donde están los engranes, salta usando "Flip Flap" para entrar en el hueco en forma de hexágono. En el fondo de este espacio está el contenedor.

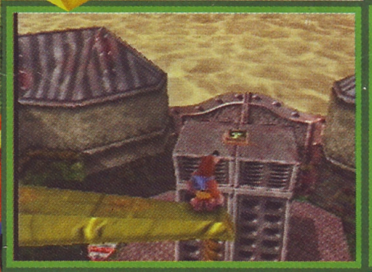


2. Entra a la bodega cerca de la boya (a la derecha de la reja con el hoyo) y activa el switch de aquí adentro. Luego usa el disco rojo para alcanzar el contenedor de energía.



el switch







Súbete a la grúa que sostiene la caja de dinamita. Viendo hacia la popa del barco salta y usa a Kazooie para alcanzar el sitio donde está el switch. Después de activarlo, la pieza de rompecabezas aparece en la cueva de al lado de la que te encuentras y que sirve de entrada a este nivel.



Los 11 mumbo tokens

1. Dentro del cuarto con engranes, sobre la primera placa que gira.
2 y 3. Cerca de los switch del cuarto de engranes que desactivan las aspas traseras del barco.
4. En la base de donde se encuentra el switch.
5. En dirección hacia la bodega de la izquierda del inicio. Arroja dos huevos al hoyo con el letrero de "Troll 2" y luego arroja otros 4 para que la plataforma que activas salga un poco más.
6. En el pozo de aguas venenosas, donde está el Jinjo verde.
7. En el cuarto de mando.
8. En la parte más alta de la chimenea trasera.
9. En el contenedor azul de la izquierda.
10. En el contenedor azul de enmedio.
11. Dentro del cuarto de almacenaje.



Las notas musicales

25 En la cubierta del barco.
5 En la cocina.
4 Sobre la reja donde está el Jinjo amarillo.
4 En el cuarto del ancla.
3 Cerca del Jinjo verde.
5 En el cuarto de almacenaje.
4 En los camarotes.
4 En la popa del barco.
12 Dentro de los contenedores azules a la derecha del barco.
12 En el cuarto de engranes.
4 En el cuarto de controles.
3 En el cuarto del capitán.



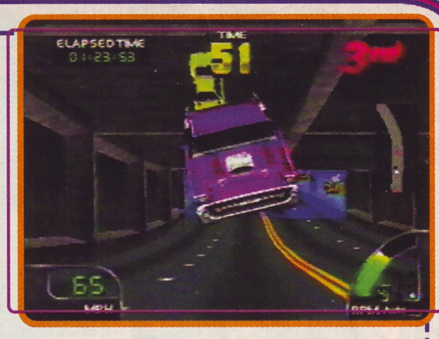
NUESTRA PORTADA

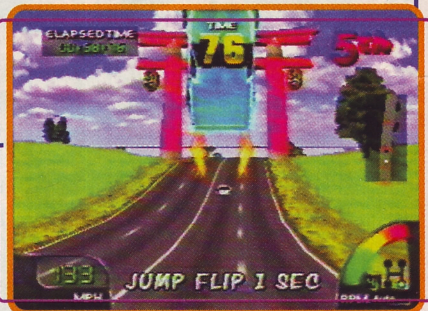
POKÉMON

La invasión de los monstruos ha comenza-do. Este mes invade nuestro continente, un juego que ha causado todo un fenómeno en Japón. Obviamente y por el tipo de preámbulos no podemos más que referirnos a Pokémon para el Game Boy. Como ya hemos dicho en repetidas ocasiones, el juego de Pokémon esúnico en diversos aspectos. Primero que nada, este es un juego en el que se conjugan elementos de RPG y de Aventura, pues tú eres un joven que quiere convertirse en el más famoso de los entrenadores de Pokémon, así que comienzas tu aventura con un monstruo llamado Bulbasaur y que te es obsequiado; con él debes empezar tu colección. Para encontrar más monstruos, tienes que salir al campo y pelear contra ellos. En realidad, el que tiene que pelear es tu monstruo y no tú, lo cual es muy importante, pues por cada batalla que gane tu monstruo, él irá adquiriendo expe-riencia para crecer, hacerse más fuerte e ir cambiando en un personaje cada vez más poderoso. En estas batallas, también tendrás que capturar al monstruo al que te enfrentas, si primero tu mascota pelea contra él y lo debilita y después tú usas una Monster Ball para capturarlo. Esto es muy útil para incrementar tu colección de personajes. En total existen 150 mosnstruos que puedes capturar y guardar en tu archivo, pero lo interesante de este título es el hecho de que para obtener de forma más rápida a todos los personajes, tienes que intercambiarlos con los de tus amigos; es ahí donde está la gran gracia de las dos versiones del juego y es que, en su estructura, ambos juegos son exactamente iguales, lo único que cambia es que en la versión Roja aparecen unos monstruos con mayor facilidad que en la Azul y viceversa, así que la forma más fácil de obtener la colección completa es apostándolos o intercambiarlos mediante el cable Link. Además de intercambiar a tus personajes, el cable también te sirve para que tus monstruos puedan competir contra los monstruos de tus amigos. En este juego, uno de los objetivos es ir coleccionando monstruos, pero tú no eres el único con ese objetivo, pues en tu camino, te vas a encontrar con más sujetos que tienen muchas ganas de convertirse en los mejores entrenadores de Pokémon y debes medir tus habilidades contra ellos. Al tener los elementos de RPG, en tu camino debes visitar pueblos, hablar con gente para ayudarla a resolver sus problemas y comprar ítems. En una de las tiendas de los pueblos podrás almacenar a los monstruos que vas ganando, ya que solamente puedes llevar contigo a 6 y a los demás los tienes que guardar. En estos pueblos también existen personas que te ayudarán a que tus monstruos adquieran técnicas especiales, pero estas técnicas sólo las podrás usar un limitado número de ocasiones, así que debes racionar su uso. Como ves, lo interesante del juego no es solamente terminarlo, sino que también deberás completar la gran colección de monstruos que hay.



En esta oportunidad, te entregaremos información más detallada sobre este título, el cual, como ya sabes, es una traslación del popular juego de carreras de Arcade para el N64. Aunque en pasadas ediciones de la revista ya habíamos hecho una pequeño análisis, tuvimos la oportunidad de jugar una versión más completa (de hecho, era la definitiva) que, pese a que no se diferencia mucho de la última, sigue siendo igual de divertida.





Nintendo
Midway
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

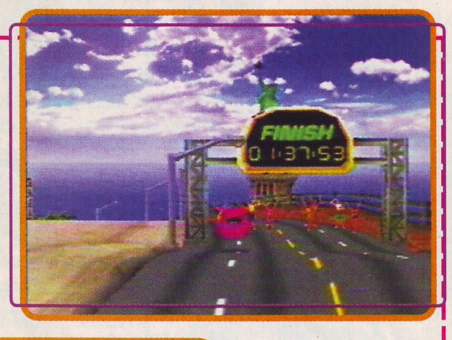
Desarrollado por
Eurocom

128
megabits
Memoria



Categoría

Septiembre
1998
Fecha de Salida



Nos es muy difícil dejar de comparar esta versión con su predecesor, Cruisn' USA, pues las mejoras que existen entre estos dos juegos son muchísimas y definitivamente ésta es superior, tanto gráficamente como en entretenimiento.



Como te has de imaginar, esta vez encontrarás más opciones que en Arcadia. En la primera pantalla de opciones están los diferentes modos de juego y el menú de opciones.



Dentro del menú de opciones (como de costumbre), puedes personalizar tu juego, cambiando el volumen de cada sonido, la vibración del Rumble Pak, la configuración del control, la dificultad, el número de vueltas, las indicaciones en pantalla, etc.

Cuenta con 3 modos de juego diferentes, en los cuales probarás tus habilidades como piloto:

Cruise The World
Championship
Practice





Cruis'n World Trademark, Copyright 1994 Nintendo, Copyright 1996, 1998 Midway/Nintendo INC.



El modo Practice sirve para practicar en todas las pistas y en los dos diferentes modos de competencia; de esa forma, te irás acostumbrando al control y a las modalidades de los distintos automóviles. Es útil para conocer las pistas, pues,



además de que hay atajos, hay muchas curvas y rampas que deberás aprovechar o evitar para obtener ventaja.





Cruise The World es el modo más interesante, pues ahí corres en todas las pistas disponibles que hay alrededor del mundo. Y para continuar, necesitas llegar en cierta posición y así, calificar a la siguiente carrera. En el momento en que no califiques, el juego se termina. La ventaja aquí, es que eliges las pistas en el orden que más te convenga, en caso de que quieras asegurar tus victorias. Durante la carrera, deberás pasar por los Check Points antes de que se termine el tiempo o quedarás descalificado. Logras conquistar este circuito al ganar en todas las pistas, ya que te pedirán llegar en cierta posición.







En Championship, igual que en Cruise The World, correrás en todas las pistas, pero la diferencia es que ahora será en orden y te acomodarán las pistas dependiendo de su dificultad. En este modo se le agrega un aditamento a tu automóvil: el Turbo. Este es limitado y te sugerimos usarlo sólo en casos de extrema necesidad, pero si de plano llevas mucha ventaja y aún conservas un Turbo, puedes usarlo para hacer acrobacias y así ganar algo de tiempo. Aquí la forma de ganar se basa en puntos; los puntos que recibas dependerán de la posición en la que termines la carrera y de las acrobacias que hagas durante la misma, así se acumularán y se definirá tu posición en la tabla general. Por cierto, algo muy triste es que al final de la carrera, no habrá ni chicas, ni chicos esperándote (qué pena).











Son varios los automóviles que puedes elegir: Serpent, Kamikaze AWD, ATV, Scarajo, Stallion P6, Banzai GTV,



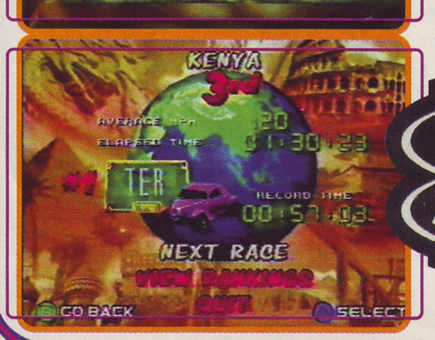
Zombie xxx, Orca, El Niño, Chino 4x4, Sardine Extreme y Road King. Cada auto tendrá distintas características, como la máxima velocidad que alcanzan, el



poder de la carrocería, el tiempo que se tardan en arrancar, etc. Y no podía faltar la diferente transmisión de los autos, Automática o Manual.



Si terminas la carrera en primer lugar, una linda chica te estará esperando para darte el trofeo de ganador. Y podrás colocar tu récord, para que otro jugador o tú lo puedan batir.





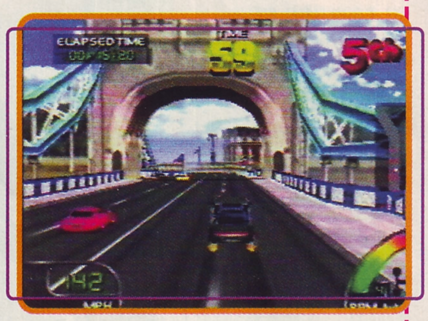
Las carreras, como ya lo mencionamos, se llevarán a cabo en pistas al rededor del mundo y te verás corriendo en lugares como: Hawaii, Nueva York, Japón,



China, Kenya, Australia, Egipto, Rusia, Alemania, Italia, Francia, Inglaterra y México. Cada pista tendrá cierto nivel de dificultad.



Al igual que en la versión anterior, puedes cambiar la perspectiva que tendrás de la carrera y cambiar el fondo musical que más te guste. En comparación de Cruisn' USA, ahora la música está mucho mejor. Entrando en detalles, aún conserva el Pop-Up (cuando los gráficos van apareciendo si están lejos), pero definitivamente se mejoró este problema, aunque no se erradicó por completo.





En Practice, puedes mejorar tus tiempos gracias a que en cada vuelta que des, aparecerá un fantasma corriendo de la misma forma en la que hiciste la vuelta anterior; si le ganas, es obvio que habrás mejorado.









No sólo te limitarás a correr para ganar, sino que ahora podrás hacer toda clase de piruetas, algunas nada más para lucirte (como correr en 2 llantas para rebasar) y otras más elaboradas que te darán puntos (por hacer esta clase de acrobacias, también ganarás algunos segundos).



Durante las carreras, además de tus contrincantes, hay coches que van en sentido contrario; debes tener mucho cuidado, pues estos estorbos harán que te retrases.

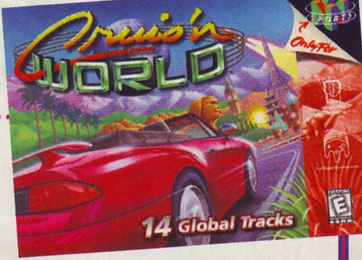


También te encontrarás con detalles chistosos, como el sonido tan peculiar que tiene cada auto al usar su claxon, o cuando corres en la pista de Inglaterra, al llegar a la zona de Stonehenge, aparecen varios OVNIs.











Como ya lo comentamos, Cruis'n World supera y por mucho a su antecesor, tanto en gráficos como en movilidad y música. Aunque este juego no es el mejor de carreras que hay para el N64, es muy divertido y valdría mucho la pena que lo probaras.







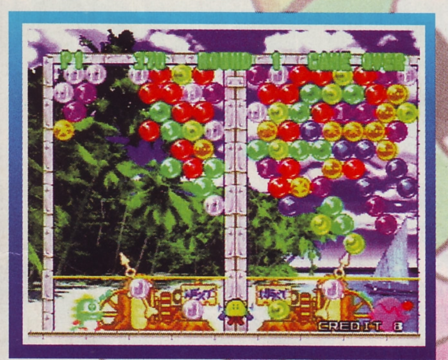
Este es un Tip: En la opción de Cruise The World no puedes usar turbo, pero puedes hacer miniturbos al presionar dos veces hacia adelante el pad. Esto te sirve mucho para rebasar.

¿Qué podemos decir? ¡¡Las burbujas han llegado a los 64 Bits!! Después de la exitosa aparición de Bust-A-Move 2 -Arcade Edition- en el Game Boy, es comprensible que Taito sacara este divertido juego para el N64.

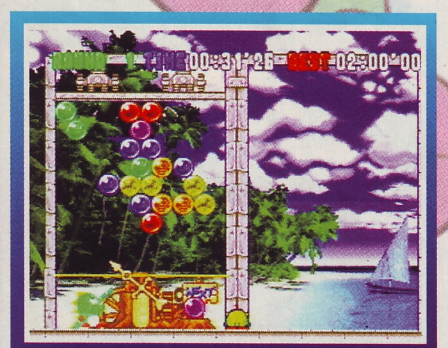


EL JUEGO

En sí, todo está dicho: junta tres o más burbujas iguales y elimínalas todas de la pantalla, pero, ¿eso es todo?, ¡nada de eso, Bust-A-Move es un juego donde la astucia, la rapidez, la vista y la violencia son cosa imperativa!. En esta versión cuentas con más opciones, modos de juego y estrategias, en ellas,

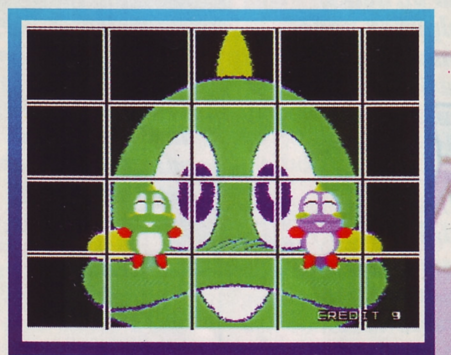


debes de ser más rápido que tu contrincante o evitar que el tiempo avance para triunfar.



Además, ahora cuentas con una nueva perspectiva: Jugar con el Stick direccional, esto es algo paradójico, ya que parece ser más fácil pues giras más rápido la flecha, pero es más difícil para hacer tiros precisos, así que debes decidir si eres precavido o un verdadero demente.

En esta versión del ya conocido Bust-A-Move, deberás acabar con todas las burbujas antes que se





acabe tu tiempo o que tu contrario gane, porque en su



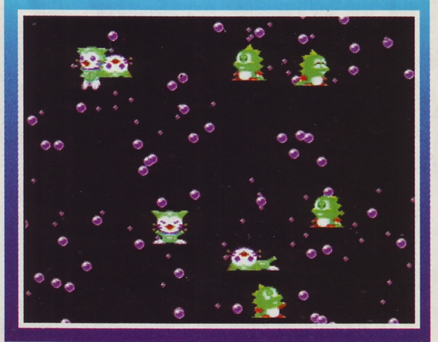
entrada al sistema de 64 Bits, Bust-A-Move se puede jugar doble. La temática es la misma que en el Game Boy, en el Super Nes o incluso en Arcadia (¡este juego está acaparándolo todo!), debes tronar las burbujas juntando tres o más de un mismo color, aunque esto parezca de lo más sencillo, no lo es.

OPCIONES

En las opciones puedes cambiar el nivel de dificultad, la cantidad de créditos para acabar el juego, el número de juegos que necesiten



ser ganados cuando jueguen dos competidores, el volumen de la música, los efectos de sonido, el sound test y algo nuevo: el tiempo que quieres para el protector de pantalla, ahora no



necesitas apagar tu televisor si dejas el juego en pausa, Bust-A-Move tiene un protector de pantalla que varía dependiendo de quien o quienes estén jugando, también cambia si estás contra la computadora.



BURBUJAS ESPECIALES

En Bust-A-Move 2 -Arcade Edtion- existen burbujas que aparecen de vez en cuando. Estas burbujas son de gran utilidad o una gran molestia

STAR BUBBLE

Al tocar o ser tocada, truena a todas las burbujas del color afectado.



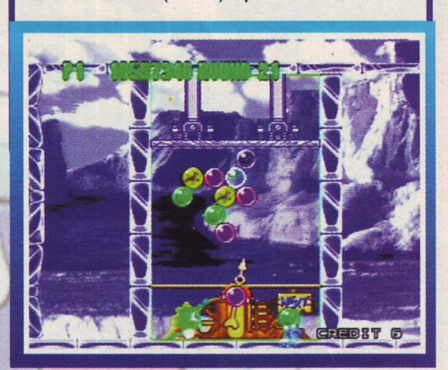
METAL BUBBLE

¡Esta es literalmente una bola de boliche! Arrasa con cuanta burbuja encuentre a su paso.



JAMA BUBBLE

Esta molesta burbuja no puede ser tronada, sólo te deshaces de ella tirando a la (o las) que la sostienen.



JAMA BLOCK

¡Este bloque nunca de los nuncas desaparece! Lo peor es que las burbujas se pegan a él.

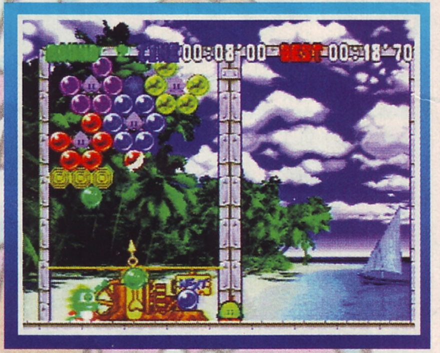


MODOS DE JUEGO

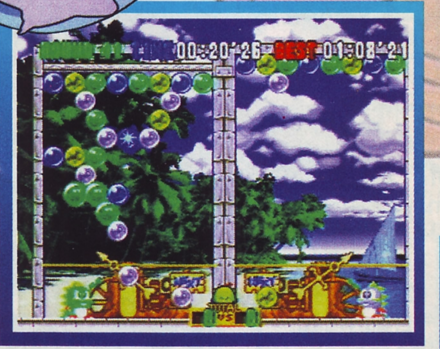
Al iniciar, tienes dos opciones: GAME START o TIME ATTACK, hay que recordar que además de todos los contratiempos del juego, tienes tiempo para lanzar tu burbuja.

TIME ATTACK

En Time Attack, pueden jugar uno ó dos jugadores, ambos pondrán sus iniciales y dependiendo de sus tiempos, ingresarán automáticamente a los récords, pero si no tienen Controller Pak, se borrarán al apagar el N64. Si juegas solo, podrás escoger el round donde quieres empezar de entre los 51 diferentes puzzles.



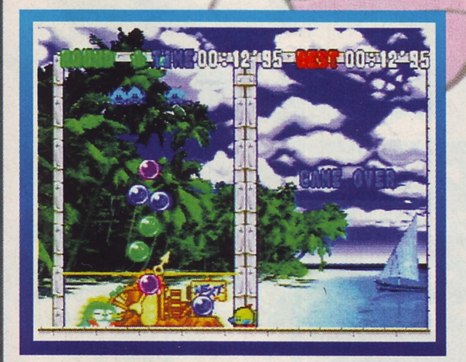
Cuando juegan dos, los puzzles serán al azar, se puede determinar el número de rounds a jugar y el número de victorias que necesite un jugador para ganar definitivamente. Es importante mencionar que aquí no hay castigos, cada jugador es responsable de sus actos sin que esto afecte al otro jugador. Así es que si uno pierde, el otro podrá terminar el puzzle sin más contratiempos que los normales, pero si ambos pierden, no se les contará victoria a ninguno.





GAME START

Al poner Game Start, el juego se pone más serio, por muchas razones. Pero revisemos cada uno de los sub-modos:

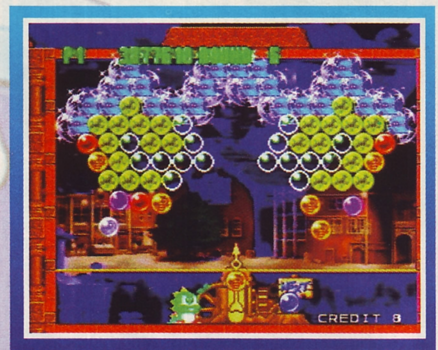


Recuerda que en Game Start los Puzzles son más complicados, por lo que es más propicio para jugadores más experimentados.

PUZZLE GAME

Este es el modo "principal" del juego. Al empezar, apareces en la punta de un triángulo formado por letras, cada una de ellas contiene 5 puzzles diferentes. Al terminar con ellos, debes continuar hacia otra letra. Esto es algo muy bueno, porque son muchas escenas y caminos a investigar, pero lo más importante es que puedes elegir tu propia ruta con los puzzles que más te gustan, cuando ya conoces todas las escenas.

En este modo, tienes tiempo casi suficiente para pasar los puzzles y algunos, sólo necesitan de una burbuja para pasarlos, el problema es que te desesperas y tiras burbujas a diestra y siniestra. En el primer puzzle del juego o cada vez que pierdes, la flecha con la que disparas tendrás una trayectoria de puntitos, que te indicará cuándo un tiro es acertado y cuándo no.

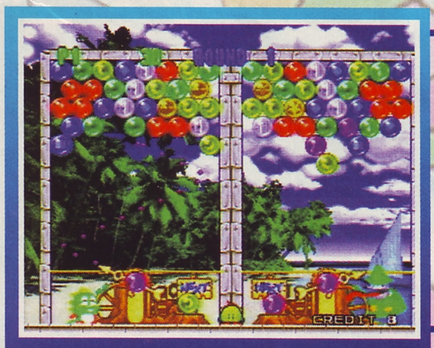




PLAYER VS COMPUTER

Aquí es donde se pone violenta la cosa, pues los enemigos no tienen corazón y te mandan cuantos castigos pueden (los castigos se logran si truenas unas burbujas que tengan colgadas otras). Lo curioso es que se trata de hacer perder al contrario, pues si acabas con tus burbujas, el enemigo sigue jugando. Algo muy bueno, son los cinemas display que te pasan antes de pelear con cada enemigo. Dentro de este modo, puedes elegir entre tres niveles de dificultad.





Practice:
Consta de tres rounds con la trayectoria de puntitos.

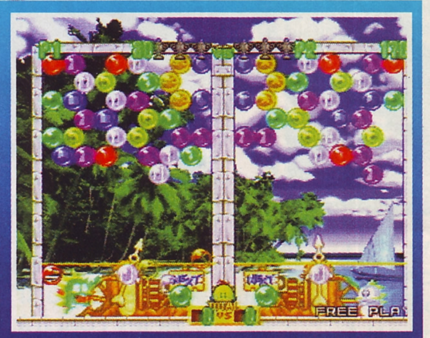
Normal:
Son doce rounds ya sin la trayectoria y los enemigos son más latosos.



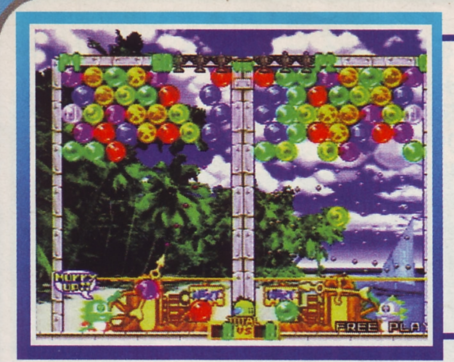
Hard:
Obviamente es el nivel más difícil (12 Rounds) y sin trayectoria de puntitos. El mayor reto que puedas esperar en lo que a la agresividad de los rivales se refiere, lo encontrarás aquí.



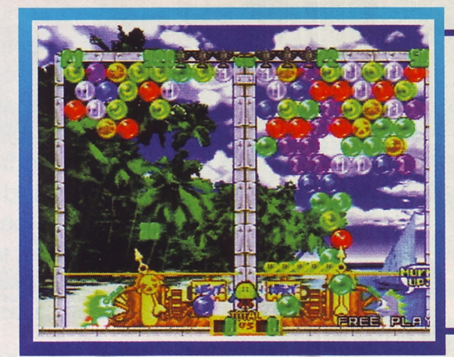
PLAYER VS PLAYER



En este modo, similar al Puzzle Game, sí hay castigos y jugadas sucias (ya jugando puedes poner pausa y cambiar opciones o quitar el juego, esto varía según el modo). Puedes elegir también tres niveles que son:



Practice:
Practica contra otro jugador con la trayectoria de puntitos.



Normal:
Un nivel algo duro, pero lo bueno es que no es muy largo.



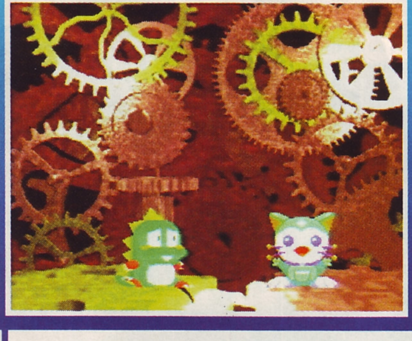
Variety:
Aquí la competencia es más difícil, el CPU te pondrá los puzzles más complejos del modo de 1P al azar.

Bust-A-Move 2 -Arcade Edition- es un juego que rompe con lo conocido para el N64, pues las gráficas no son espectaculares, ni es muy largo, ni tiene mundos en tiempo real. En sí, es un juego que aprovecha el poder del N64 y que no necesita gran cosa para jugarlo con gusto, tal vez parezca que es un gasto innecesario de lo que pudo ser un cartuchazo, pero si te pones a ver lo divertido que es, lo chistoso que está y la violencia, te darás cuenta que es un juego con el que vale la pena enajenarse un rato. Además la música está muy bien porque no es aburrida y los cinemas displays entre batallas están a la altura del sistema.



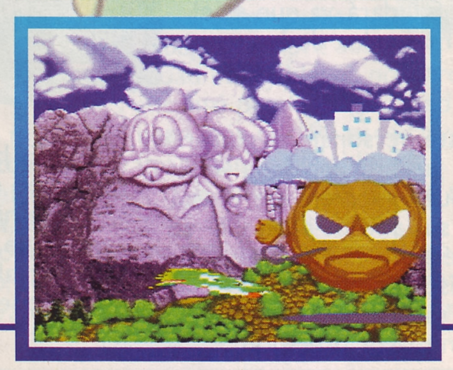
Para que puedas presumir tus logros y buenos tiempos, puedes guardarlos en un Controller Pak, pero si no tienes, tu nombre será borrado al apagar tu N64.









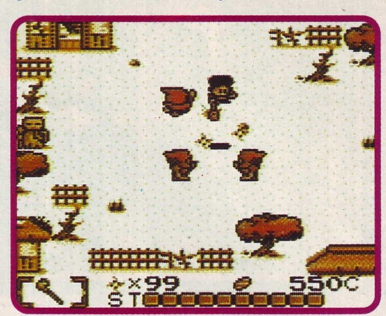


Como mencionamos anteriormente, los cinemas display son algo que eleva bastante el juego, pues resulta agradable ver a tu contrincante haciendo suerte y media para intimidarte. Los cinemas cuando pasa la introducción, son también chistosos. En especial donde la ballenita se roba las estrellas causando el disgusto del dragoncito que irá a perseguirlo. En los cinemas se pueden apreciar con más detalle los fondos del juego que también son excelentes.

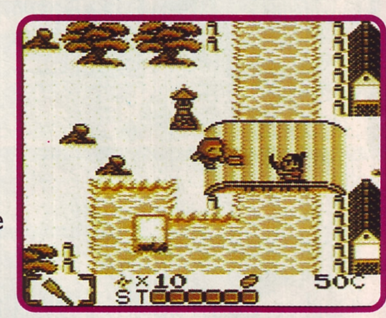
© 1988, Taito, Acclaim

Tras el éxito y la popularidad que ganó en el SNES y en el N64, Goemon, junto con sus amigos, aparece en el formato portátil, demostrando una vez más que no lo llaman "El héroe valiente" nada más por que sí. Aunque este título no es el primero de Goemon para el Game Boy (existen dos juegos de este personaje en Japón), éste es el primero que Konami trae a América, así que vale la pena que le echemos un vistazo.

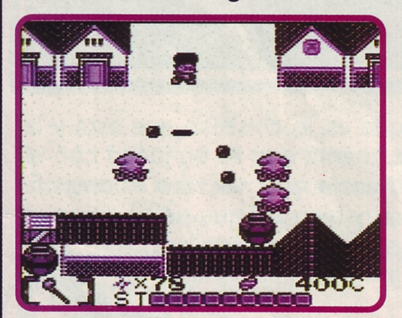




La historia es la siguiente: Durante el período Edo del antiguo Japón, un misterioso grupo de bandidos que se hace llamar "The Black Ship Gang", aparece en el Greater Edo Harbor abordo de un barco negro y comienza a cometer todo tipo de fechorías. Las acciones de la Black Ship Gang no pasaron desapercibidas, así que Goemon y sus amigos se propusieron detener a esta banda a toda costa.



Esta aventura es muy interesante y está llena de peligrosos enemigos que tratarán de impedir que sigas avanzando. Para que salgas airoso de tu misión, cuentas con varios ítems que te ayudarán mucho, aunque algunos son algo difíciles de conseguir.



La perspectiva del juego es "Top View" o vista desde arriba; esto es bueno porque así ves todo lo que acontece a tu alrededor sin ningún problema.

En este título sólo puedes controlar a tres personajes, pero además de estos, aparecen otros que también son importantes en el desarrollo del juego:

Goemon

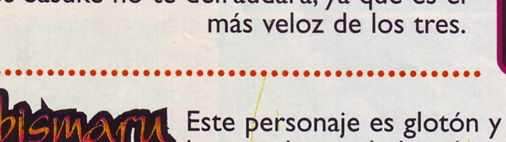
Goemon es el héroe de esta historia. El es un guerrero que nació para pelear y su arma especial "The First Pipe", te ayudará para que salgas victorioso en todas las batallas. Goemon es el personaje más balanceado, pues tiene buena velocidad y buena capacidad de salto.



Sasuke

El ninja robot, Sasuke, es casi tan poderoso como Goemon y su arma especial es "The Legendary Kunai", si lo que necesitas es rapidez y grandes saltos Sasuke no te defraudará, ya que es el más veloz de los tres.





Ebismaru

Este personaje es glotón y le gusta hacer de la vida un placer; no es un buen guerrero, pero está dispuesto a ayudar a sus amigos a cumplir su misión. Su arma secreta es "The Fan of Heaven". La característica de Ebismaru es que, aunque no es muy rápido y sus saltos son cortos, te ayudará a llegar a las plataformas con mayor precisión.



Yae



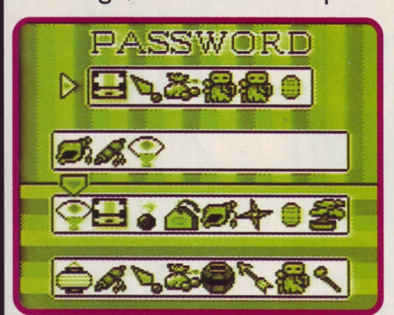
Es la única mujer en el grupo de Goemon. Yae es una ninja y por ahí dicen que es la guerrera más mortal de todo el Edo. Este personaje no lo puedes seleccionar, pero es clave en la aventura de nuestros héroes.



Baron Skull

El es el líder de la Black Ship Gang y su objetivo es conquistar el mundo. Nadie ha visto su rostro y su verdadera forma aún es un misterio.

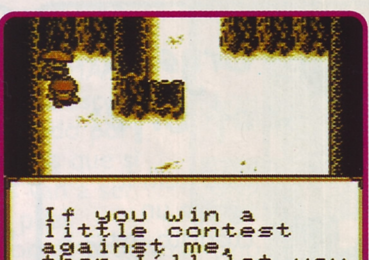
Afortunadamente a los programadores de Konami se les ocurrió no incluir ningún menú de opciones y gracias a eso nos ahorraremos esa explicación. Sin embargo, cuenta con la opción de password, el cual te darán cada vez que termines una escena. Esta opción es muy útil, pues el password además de permitirte continuar tu juego en otro momento, te guarda todos los ítems que hayas encontrado.



Monjiro



Monjiro es un sabio que ayuda a Goemon y a sus amigos dándoles ítems y pistas, aunque para conseguir algo de él, deberás ganarle en sus juegos.

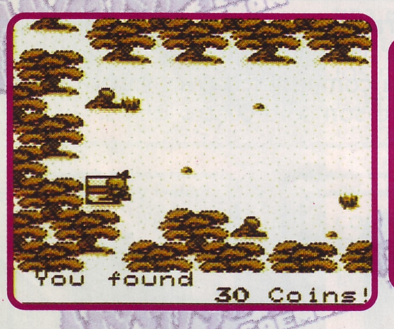


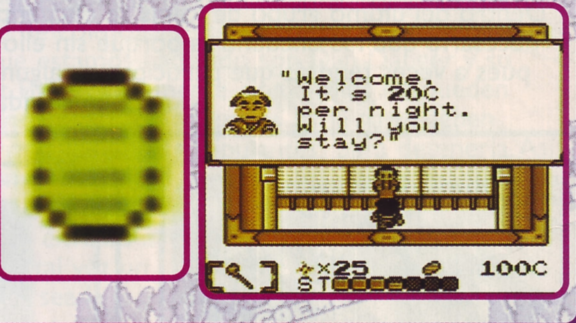
Ahora veamos cómo se desarrolla el juego en sí. Durante el juego, como ya lo mencionamos antes, te encuentras con muchos ítems; en realidad existen tres grupos de ítems:

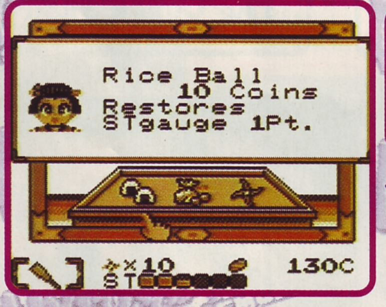
En el primer grupo, se encuentran los ítems que puedes usar limitadamente, como:

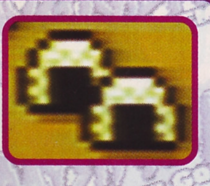
Gold Coin:

Estas son monedas que tendrás que acumular para comprar Shurikenes o Rice Balls, que sirven para llenarte de energía o pagar tu estancia en hoteles, en donde te llenan de energía cada vez que entras a ellos.









Rice Ball:

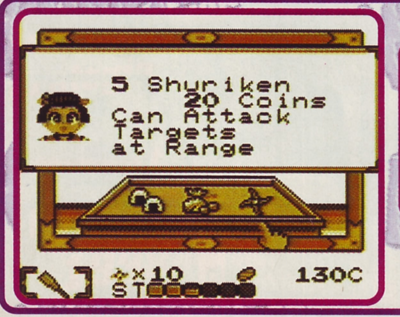
Rellena un cuadrito de tu barra de energía y te permite durar más tiempo en combate.

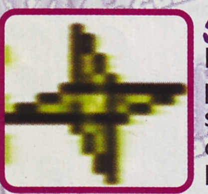
ST Tablet:

Te llena de energía en un dos por tres, es un poco más cara que las Rice Balls, pero te conviene cuando la mayoría de tus cuadritos ya están vacíos y tu barra de energía tiene el tamaño más grande.

Este ítem únicamente lo encuentras en las tiendas.

ST Tablet
100 Coins
Restores
STgauge
Completely
×10
ST
130C



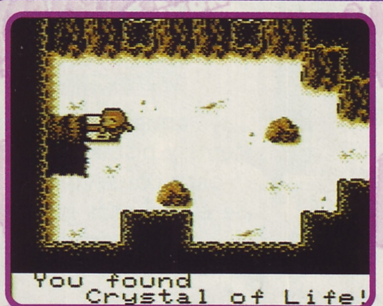


Shuriken:

Estas armas son las clásicas estrellas ninja con las que puedes atacar a tus enemigos a distancia, sin embargo se irán gastando y cuando se te acaben tendrás que comprarlas en tiendas o buscarlas en los cofres.
Para usar las Shurikenes en lugar de tu arma principal, sólo tienes que apretar Select.

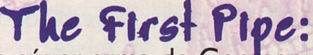
Estos ítems los encuentras en tiendas y en algunos cofres.

El segundo grupo de ítems se caracteriza por su permanencia, pues una vez que los tomas, los llevas contigo durante todo el juego y no hay forma de que se gasten:

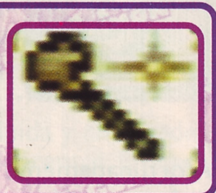


Crystal of Life:

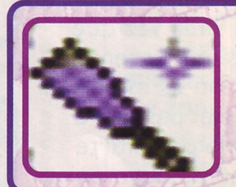
Este ítem le agrega un cuadrito extra a tu barra de energía.



The First Pipe:



Esta es la súper arma de Goemon; sólo él puede usarla y con ella sus ataques serán más poderosos.



The Fan of Heaven:

Esta arma le corresponde a Ebismaru, sólo él podrá usarla.



The Legendary Kunai:

Esta es el arma de Sasuke, al igual que Goemon y Ebismaru sólo podrá ser usada por él desde el momento que la tome hasta finalizar el juego.

Todos estos ítems los encontrarás en los cofres que encuentras en tu camino.

Dentro del último grupo de ítems se encuentran los que necesitas para avanzar a los niveles superiores; es necesario que los encuentres porque sin ellos harás imposible tu entrada. La forma de encontrarlos varía, pues a veces tendrás que participar en alguna competencia para ganarlos y a veces sólo te los regalarán. En realidad son sólo cuatro ítems:



The Sing of the Black Ship Sang



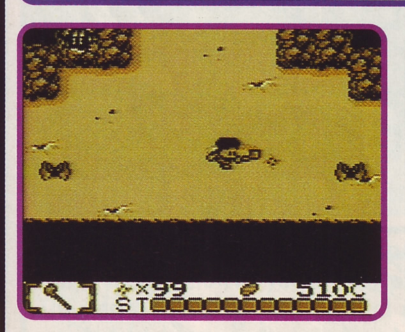
Bambo

Bomb



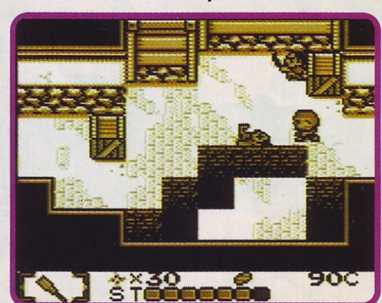
The Conch Shell

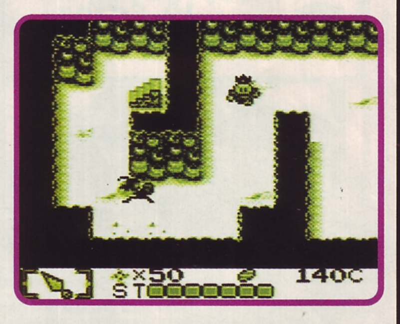
Estos ítems se activan automáticamente cuando estás en el lugar correcto.

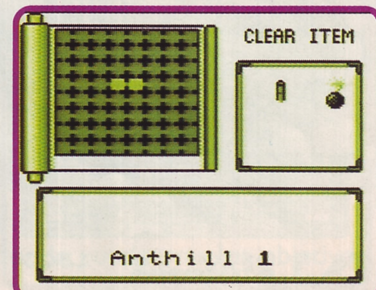


Cuando los personajes tienen la barra de energía llena, podrán lanzar Shurikenes ilimitadamente, pero en el momento en que te toca un enemigo, este poder desaparecerá y tendrás que utilizar las Shurikenes convencionales para atacar a distancia.

En realidad todas las escenas son grandes laberintos y en ocasiones encontrarás caminos que no te llevan a ningún lado o que sólo sirven para encontrar muchos enemigos y pocos ítems, pero por suerte, al poner pausa aparece un mapa del lugar donde te encuentras y ahí puedes ver tu localización y los cuartos donde ya has estado. Además puedes ver la cantidad de ítems del último grupo que tienes.

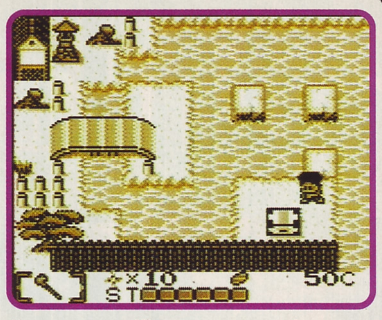




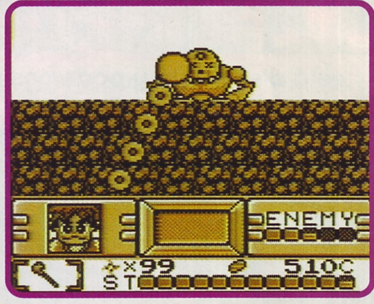




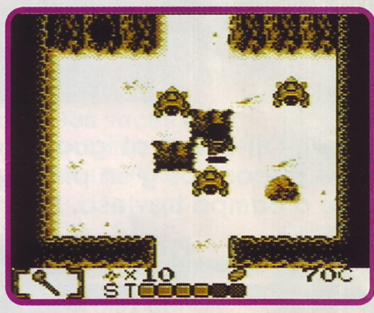
Son varios los capítulos (escenas) que tendrás que pasar. Debes hablar con la gente que está en los pueblos para obtener pistas y saber qué debes hacer en cada uno. Es importante saber que sólo podrás usar un personaje por escena, por ejemplo si usas a Goemon para el primer capítulo no podrás volverlo a usar, así que es bueno que revises las habilidades que te dimos de cada personaje para que elijas al que más te convenga dependiendo de las características de la escena.

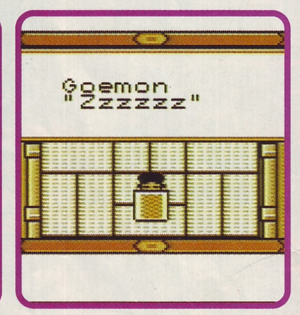


Te adelantaremos algo del juego; cuando terminas el capítulo de Karakuri Castle, Yae será raptada por el Baron Skull, aparentemente sólo por el puro placer de hacerlo (pero en realidad tiene unos planes más "siniestros") y a partir de ese momento tu misión será doblemente difícil.

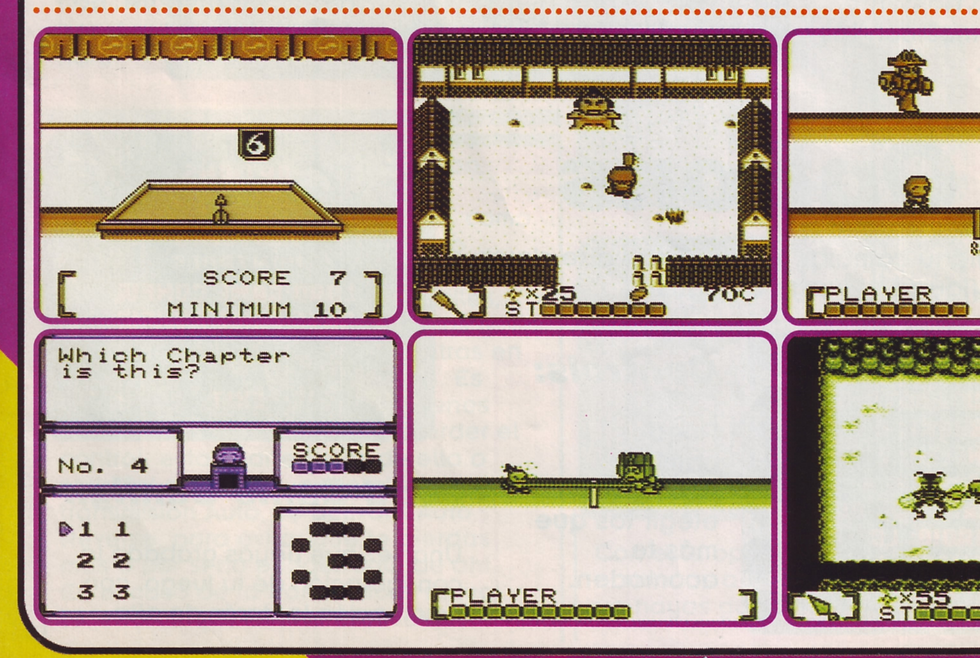


Y si te preguntabas si el famosísimo robot "Impact" aparecía en este juego, te podemos decir que así es, pero no te diremos cuando (je, je, je), eso es algo que tendrás que descubrir tú mismo.





Los gráficos de este título no son tan impactantes como otros juegos para este sistema, pero son buenos y realmente cumplen con su objetivo. En cuanto al sonido, la música de fondo es buena pues ambienta adecuadamente cada escena. Si te encariñaste con Goemon en los títulos de los sistemas grandes, te recomendamos mucho este título pues, aunque es muy fácil de jugar y terminar, conserva todo ese "feeling" que caracteriza a los juegos de Konami, en este caso: "Mystical Ninja".



Este juego está lleno de variedad, pues ningún capítulo se resuelve de la misma forma, por ejemplo, habrá ocasiones en las que enfrentes a subjefes y los elimines con tus armas y al jefe de la escena le debas ganar en alguna competencia o resolviendo algún acertijo o memorama.



Al parecer, los juegos de carreras están cobrando mucha fuerza y popularidad, basta con darse una vuelta por los establecimientos en donde venden juegos marca Nintendo para darse cuenta. Si recuerdas, no hace mucho que publicamos un Previo de Off Road Challenge, pero ahora ya está disponible y podemos revisarlo más a fondo.

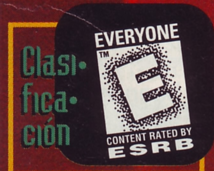




Compañía



Accesorio



SIMULTANEOS
No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por **Williams**

128 megabits
Memoria

Acción Automovilismo
Categoría

Septiembre 1998
Fecha de Salida





Este título tiene mucho en común con Cruis'n World, ya que en ambos intervino Midway, son traslaciones de Arcadia y en los dos aparecen OVNIs; pero la diferencia la hace el hecho de que en Off Road, al igual que sus versiones anteriores, en vez de correr con autos deportivos y en pistas pavimentadas, lo haces abordo de camionetas 4x4 y a campo traviesa. Suena divertido, ¿no?

La última revisión que hicimos a este título fue de un prototipo muy preliminar, pero en la versión final mejoraron bastante. Comencemos con las opciones.

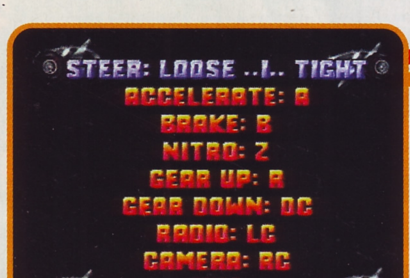


Primero tenemos un menú con diferentes opciones (como de costumbre en un juego de este tipo), pero afortunadamente, no son tantas.

Options

En este menú cambias varias cosas que sirven para configurar el juego a tu gusto:





Controls:

Puedes cambiar botones y elegir los que más te acomoden.

Load Game Config.:

Una vez que hayas grabado la configuración de tu juego, con esta opción la darás de alta.

© 1998 Midway Entertainment

Save Game Config.:

Sirve para grabar la configuración que le hayas dado al juego.

Features

Aquí cambias las opciones que influirán directa o indirectamente en el juego:

Music : Para elegir el volúmen que desees.

Sound FX : También para modular el sonido de los efectos durante la carrera.

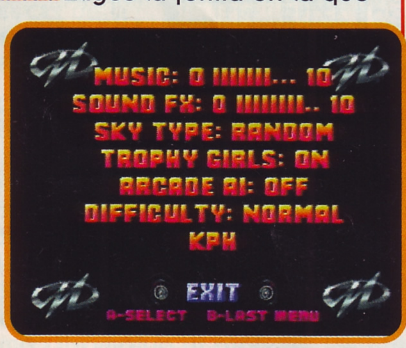
Sky Type : Puedes elegir el tipo de cielo que quieras, al azar, azul, nublado o atardeciendo.

Trophy Girls : Si quieres que una chica te entregue el trofeo sólo tienes que pedirlo.

Arcade AI: ¿Recuerdas que en el análisis anterior dijimos que había una opción llamada Road Kill? Esta servía para arrollar animales durante la carrera, pero al parecer le cambiaron el nombre pues sonaba demasiado explícita y violenta (con o sin el nombre sigue siendo cruel, ¿no?)

Difficulty : Puedes escoger el grado de dificultad que más te convenga o en el que creas que puedes ganar dependiendo de tu habilidad; tienes como opciones desde muy fácil para los principiantes hasta muy difícil, sólo para expertos.

MPH / KPH : Eliges la forma en la que quieres ver tu velocidad, si en millas por hora o kilómetros por hora.



En las carreras te encontrarás con todo tipo de obstáculos que te impedirán conducir con libertad, como autos yendo en sentido contrario, trenes, aviones, etc. Pero también hay muchos premios que son muy útiles, como Nitros, Super Nitros, Cascos y Dinero. Recuerda activar los Nitros en caminos rectos, de preferencia. Es importante mencionar que si tienes problemas en la pista como perder el control, estamparte fuera de ella o salir del camino, cuando elijas la transmisión Auto, se activará Auto Reverse, para evitar que te pierdas más o por si no puedes salir de ahí. En el caso de la transmisión Manual, tú tendrás que activar la reversa.

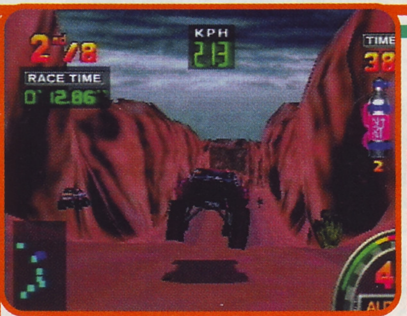
Tienes varios modos de juego, pero el más divertido, como en casí todos, es el de dos jugadores.





Compites contra un amigo y el objetivo es llegar antes que él; al iniciar la carrera la pantalla se dividirá en 2 y así podrán ver ambos el camino que están recorriendo.

En el modo de One Player encuentras modos para un jugador.



Just Play

Este es sólo para jugar por diversión. Lo bueno es que



puedes correr las veces que quieras para probar todas las pistas y todos los autos.

Start Circuit

Empiezas un Circuito donde correrás varias veces y poco



WELCOME TO THE ROOKIE CIRCUIT! TO GET TO THE NEXT CIRCUIT YOU MUST PLACE AT LEAST 4TH IN EVERY RACE!

LET'S RACE

A-SELECT B-LAST MENU

a poco la dificultad aumentará. Todos los logros que consigas aquí, los podrás guardar en tu Controller Pak.



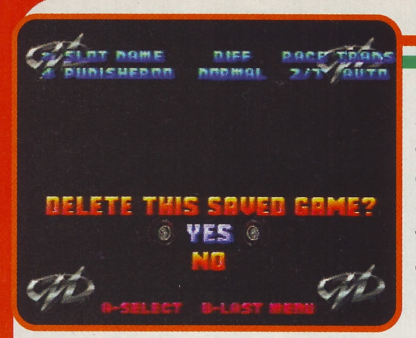
Con esta opción inicias o continúas algún circuito que ya hayas guardado.

Resume Circuit





Delete Circuit

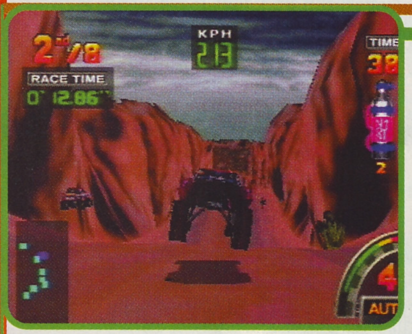


Sirve para borrar algún archivo de algún circuito, si es que ya no tienes espacio y quieres comenzar uno nuevo.

Best Times



Esta opción es sólo para ver o cargar desde el Controller Pak los mejores tiempos que existen y trates de superarlos.

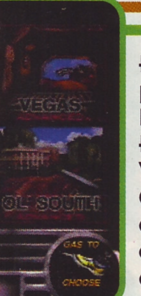


Son 4 los autos que puedes elegir al principio: Toyota Trophy Truck, Class 10 Heavy-Metal, Baja Buggy y Class 8 Mini-Metal. Cada uno con diferentes características, las puedes revisar en la tabla de Status que aparece arriba de ellos.



Al escoger tu auto, puedes elegir dos tipos diferentes de transmisión, Auto o Manual. Ya sabes que en Auto no te debes preocupar de nada y con Manual (estándar) tendrás que estar al pendiente de cambiar las velocidades, pero lo bueno es que las puedes manipular y en algún momento alcanzar mayor velocidad.

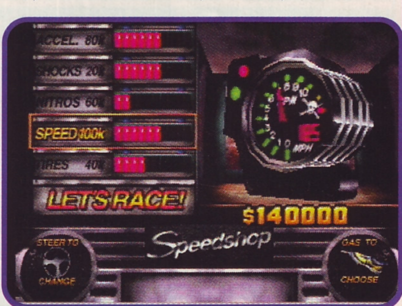




Puedes elegir 6 pistas para correr: Mojave, Baja, El Paso, Pikes Peak, Vegas y Ol' South. Cada pista tiene diferente nivel de dificultad, aunque en el modo de Circuit no te pondrán este nivel en orden (de hecho, una de las últimas pistas es Baja, de nivel Principiante).



La segunda es que dependiendo de la posición en la que termines una carrera, te darán cierta cantidad de dinero... ¿Dinero? ¿Para qué dinero? ¡Ah!, pues para comprar aditamentos para tu automóvil como llantas, amortiguadores, velocímetros, nitros, motor etc.. Lo bueno aquí, es que entre más veces corras, tu camioneta se hará más poderosa y tendrá un mejor control. Esto es muy útil en el Modo Circuit.





Este juego tiene dos cosas muy interesantes. La primera es que si terminas alguna pista en primer lugar y si tienes la opción de Trophy Girls activada, una linda chica te entregará el trofeo (tal vez para las videojugadoras ésta no sea una gran recompensa).



Para finalizar con este pequeño resumen te diremos que los gráficos no nos parecieron muy buenos a diferencia de la movilidad la cual es buena, ya que es muy sencillo manejar los autos tanto con el Control Stick o con el Control Pad. Respecto a la música, ésta no es muy impresionante, pero cumple con su cometido, además, si no te gusta algún tema, puedes cambiar de melodía a mitad de la carrera.
En realidad la translación les quedó más o menos, no tan buena como la de Cruis'n World, pero si esto no te importa, con Off Road Challenge tienes un buen juego de carreras.

Space Station Silicon Valley

Take 2 Software
Compañía




Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación



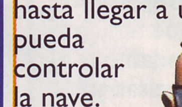
Desarrollado por

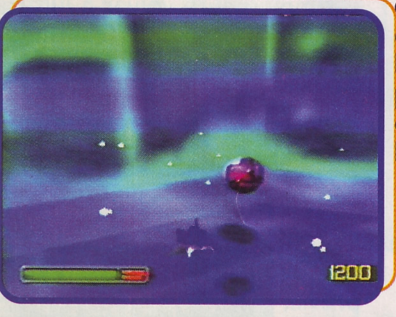
128 megabits
Memoria

Acción Estrategia
Categoría

Octubre 1998
Fecha de Salida

Siempre existen compañías que se caracterizan por el tipo de juegos que elaboran. Generalmente esta caracterización va más que nada por el género en el que incurren y no por el "ingrediente" principal que pueda componer al juego. DMA Design es una compañía escocesa que se ha caracterizado por realizar juegos en los que si no planeas cuáles van a ser tus movimientos, pues simplemente no podrás progresar. Uno de los ejemplos más claros de estos juegos es Lemmings que ha aparecido en distintos formatos. Y aunque DMA ya ha realizado algunos títulos en los que la estrategia no es muy necesaria (Uniracers para SNES, Body Harvest para N64) ahora con este nuevo juego distribuido por Take 2, tendremos que pensar mucho en una probable solución a un problema si es que queremos terminar el nivel. En Space Station Silicon Valley, te pones al mando de 2 héroes que tienen como objetivo salvar la tierra, ya que una estación espacial repleta de animales, está a punto de colisionarse con la tierra. Estos héroes de los que estamos hablando son Dan Danger y su robot EVO. Obviamente, como ellos no pueden entrar a tomar los controles de la nave, deben recurrir a los únicos tripulantes para detenerla. Así es como un Chip controlado por EVO, es enviado a la nave; tal vez un chip no sea la solución a un problema tan grave como la destrucción de la tierra, pero con él, EVO podrá tomar la personalidad de estos animales y con ellos ir avanzando en cada uno de los niveles, hasta llegar a un lugar en el cual pueda controlar la nave.









 Copyright 1998 BMG Interactive. DMA Designs, Take 2 Software.

Bueno, pero en esta historia tan rara ¿Qué tienen que ver la estrategia y todas esas cosas de las que hablamos al principio del análisis? Pues bien, tal como lo mencionamos, hay que avanzar en cada uno de los cuartos que hay en la estación, pero el Chip de EVO por sí mismo no tiene la capacidad para activar las puertas de un nivel a otro, así que debe aprovechar las cualidades de cada animal para lograr distintos objetivos y de esta manera, activar los interruptores. Cada uno de los animales que existen en los cuartos que debes explorar, tienen diferentes características tratando de apegarse lo más posible a la realidad. Esto va en diferentes aspectos. Como siempre es mejor explicarlo con ejemplos: Una de las primeras misones del juego te pide que encierres en un corral a todas las ovejas que andan sueltas y después encontrar al ratón motorizado.







Como esta es una de las primeras misiones, es muy sencillo concluirla, ya que empiezas controlando a un perro y las ovejas al ver al perro se asustarán y correrán, aquí nada más es cuestión de guiarlas a la entrada del corral.

Ya que estén adentro podrás cambiarte a una de ellas, pues sólo estas ovejas pueden realizar unos saltos muy largos que te ayudan para encontar al ratón motorizado.

Bien, eso suena muy fácil tomando en cuenta que es una de las primeras misiones. No descartes que en misiones más adelantadas tengas que buscar primero 3 animales muy bien escondidos, después obtener el perro y luego otros 3 animales para hallar al ratón. Ya sabes cómo son este tipo de juegos en niveles muy adelantados.

Este juego tiene batería incluída y ahí puedes guardar hasta 4 archivos diferentes. En cada archivo verás qué tan adelantado vas en el juego, dependiendo las zonas que tengas disponibles. Antes de entrar a cada escena podrás ver el tipo de ambiente en el que se desarrolla (así sabrás si hay nieve, bosques, desierto, etc.), la zona (viene a ser como el nombre de la escena y el número de Power Balls que has recolectado ahí. Al igual que en muchos juegos con batería, una vez que termines cada una de las escenas, podrás entrar a ellas después para simplemente volver a jugarlas o para tratar de encontrar el resto de los ítems que te hagan falta.

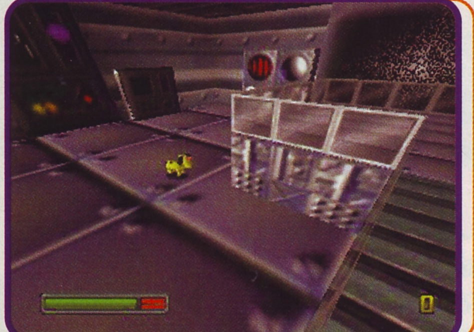


Afortunadamente y para facilitar lo que detallamos anteriormente (sobre lo que hay que hacer en cada escena) existe una pantalla previa, en la que te dan una descripción de la escena y donde puedes ver los objetivos.

La gran mayoría de los animales que vas a encontar tienen distintas formas de ataques, ya que muchos de ellos no siempre se asustarán o cederán a tus deseos de robarles sus atributos. Así que







después de algunos ataques, caerán inconscientes y será el momento para adoptar su personalidad. ¡Ah! es muy importante que para tomar la personalidad de un animal, éste debe estar fuera de combate.



Otras veces, tienes que enseñar a los animales de tu misma especie a hacer algo en particular para que ellos también lo puedan lograr. Como a estos pingüinos, a los cuales debes convencer para saltar y después flotar hasta el otro extremo de un barranco. En fin, este es un juego con objetivos muy variados y complejos.



Una vez que te pones al mando de un nuevo animal, aparecerá una pantalla en la que podrás ver datos que son muy importantes para saber si es el animal correcto para terminar la misión, ya que muchas veces existen más animales de los que requieres en una escena con el simple y malévolo plan de confundirte.









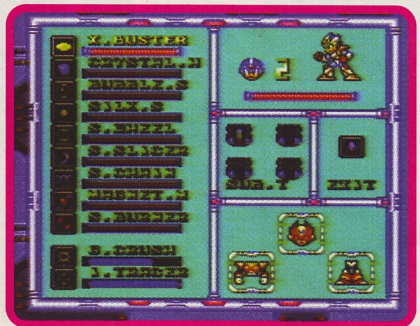
Bueno, a grandes rasgos este es un avance de Space Station Silicon Valley y aunque las compañías que están detrás del desarrollo del juego no son tan populares como otras, sus trabajos siempre son de calidad innegable. A nosotros nos encantó por la originalidad del concepto y por la complejidad del mismo (existen más de 100 escenas y la misma cantidad de animales distintos, así que imagínate los problemas a los que te vas a enfrentar para resolver cada cuarto). El único aspecto que no fue de nuestro agrado es la música, pues la consideramos muy lenta y a veces hasta molesta, lo cual no te deja concentrar en tus objetivos, pero fuera de eso creemos que es un gran título, aunque no haga el mismo ruido que otros como Zelda, Turok o Castlevania, ya que lo mejor es que aporta algo distinto para los usuarios del N64.



MARIADOS

¿En qué parte de la fortaleza de los X-Hunters se encuentra el Sho-Ryu-Ken?

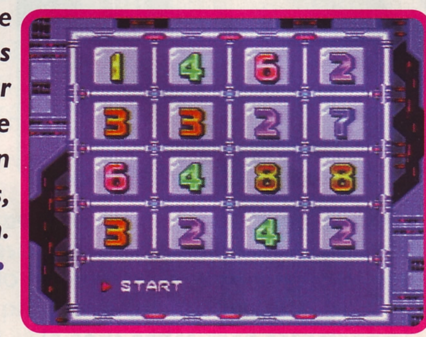
MEGA MAN X2



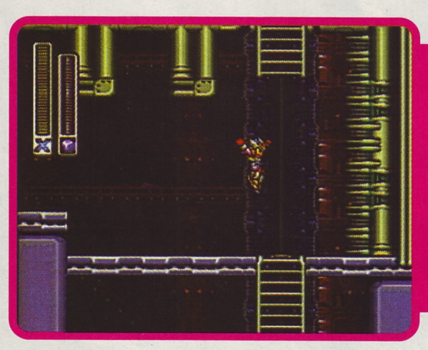
Esta es una pregunta fácil de contestar, pero lo que no es fácil es llegar hasta la cápsula del Dr. Light donde se halla el Sho-Ryu-Ken. Para empezar, necesitas conseguir todos los corazones, los cuatro Sub-Tanques de energía, los ocho Mavericks derrotados, las cuatro piezas de la armadura, es decir, TODO.

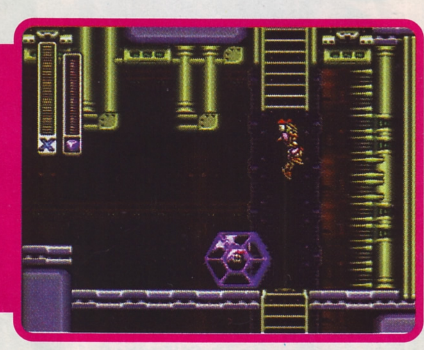


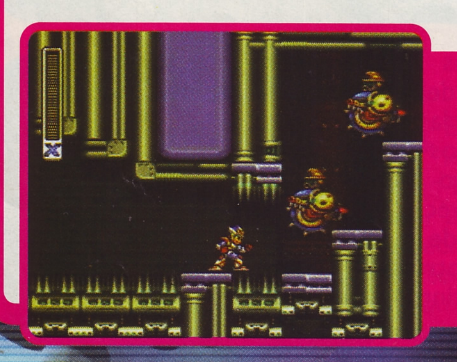
Pero si quieres ahorrarte un poco de tiempo, en una edición anterior te dimos un password que nos mandó uno de nuestros lecto...¿Qué?, ¡¡¿Que te perdiste ese mes nuestra revista?!! Pues por esta ocasión, te vamos a dar el password otra vez, pero no te vuelvas a perder ni un sólo número más. Aquí está el password, con él, empiezas en la tercera parte de la fortaleza de los X-Hunters, justo donde obtienes el Sho-Ryu-Ken.

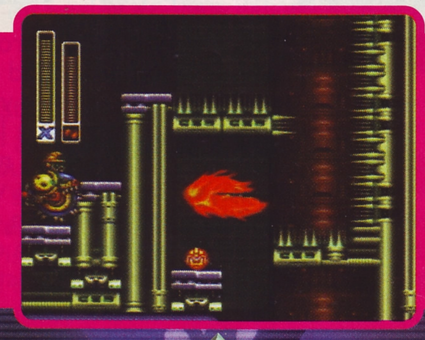


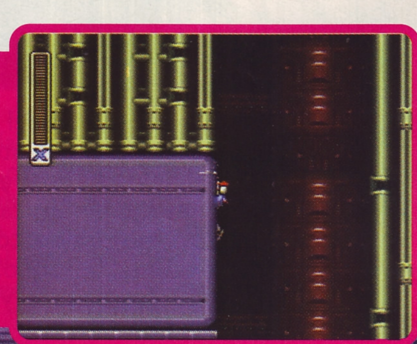
Llegando a la parte que se ve en la primera foto, debes elegir un camino, regresa y haz que un murciélago te siga, congélalo debajo de la escalera para que puedas subir con la ayuda del hielo y del tubo, tal como se ve en la segunda foto. Más adelante, tendrás que usar el Dash en el aire para avanzar, deja que te peguen estos enemigos para que puedas pasar rápidamente por el estrecho de la foto 3 y hacerlo un poco más fácil. Sigue tu camino, carga al máximo el poder de S. Burner y usa el Dash en el aire para pasar aquí, luego activa el S. Burner a la izquierda para que puedas librar las puntas hasta donde está la vida. Esto es un poco complejo, pero si lo practicas te saldrá con facilidad (como se ve en la foto 4). Ahora deslízate por la pared izquierda hasta que encuentres el pasillo oculto que te llevará a la cápsula donde te dan el Sho-Ryu-Ken.



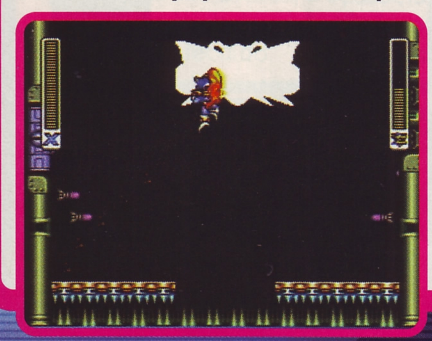


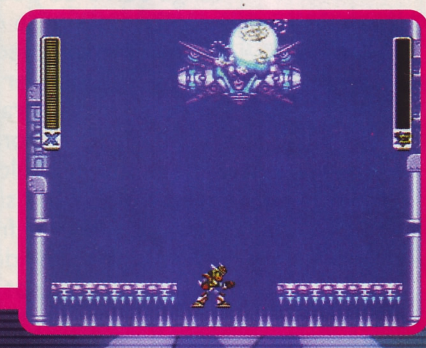






El Sho-Ryu-Ken viene siendo lo mismo que el Ha-Do-Ken del primer Mega Man X, la diferencia es que algunos enemigos (incluyendo a los Mavericks) resisten dos Sho-Ryu-Kens. La mayoría cae al primer impacto de este poderoso ataque. También hay que recordar que el Password no te conserva este ataque y que la secuencia para ejecutarlo es: Adelante, Abajo, Diagonal AbajoAdelante + Disparo. No olvides que sólo lo puedes ejecutar si tienes tu barra de energía llena.





Angel López Gudiño.



Este es uno de los títulos que siempre ha llamado la atención cuando ha hecho su aparición en los Arcades, tanto así que ya tiene a toda una legión de fanáticos que colecciona y juega todo lo que tiene en su marca el títulos "The King of Fighters". A continuación te comentaremos nuestra última revisión (pero no final). Pensamos que este título no será del gusto de todos los miles de fanáticos que se preparan año a año para disfrutar de una nueva versión en las tragamodenas (o fichas). Anteriormente ya te habíamos dado alguna información al respecto, la cual te confirmamos. Aquí tienes un análisis con las características de esta nueva edición.

TODOS los personajes de la versión '97 aparecen y casi ninguno tiene cambios estéticos drásticos, salvo Kensou, Athena, King y Beinimaru, entre otros. Los gráficos tienen más frames y son más grandes, además los escenarios cambian de clima conforme peleas, igual que en los juegos de Fatal Fury. Los personajes que regresan de versiones anteriores son: Heidern, Saisyu Kusanagi, Takuma Sakazaki, formando el Middle Age Team (estos tres de KOF'95); Heavy D., Lucky Glober, Brian Battler, formando el USA Team (estos tres de KOF'94); Vice y Mature, que junto a Iori Yagami forman el New Iori Team (ellas vienen del KOF'96) y Rugal Bernstein (KOF'94) que entra como individual al igual que Shingo Yabuki; en total son 38 personajes a escoger. Aunque no hay personajes nuevos en la pantalla de selección, todavía no se descarta la idea que por ahí aparezca un personaje extra. Tal vez no se note un cambio relevante en esta versión al verla por primera vez, pero en realidad sí tiene varias modificaciones. Aún cuenta con dos modos de juego, el Advanced y el Extra, los cuales conservan el mismo concepto que en la versión '97, pero con algunas diferencias, por ejemplo, en Extra ya puedes ejecutar el "Counter" que hacías en KOF'95 al esquivar y presionar cualquier botón, además puedes hacer los saltos altos y medios como en el Advanced Mode. Esta versión tiene dos opciones nuevas: Random y Advantage. En Random el CPU elige a tus personajes al azar, si presionas el botón en el signo de interrogación que se encuentra en la pantalla de selección de personaje. La opción de Advantage es la más relevante. Esta opción la tienes en Advanced y en Extra indistintamente. Cuando empiece la pelea entre dos equipos, los primeros integrantes tendrán la posibilidad de juntar hasta tres cristales de poder en Advanced o tener la barra de Pow más o menos larga en Extra; el segundo integrante tendrá cuatro cristales de poder o la barra de Pow un poco más pequeña; y el último integrante tendrá cinco cristales de poder o la barra de Pow muy pequeña; esto con el fin de darle más ventaja al jugador que va perdiendo y así las peleas duren más tiempo. En cuanto a la movilidad, notamos más velocidad en esta versión, pero no tan drástica como el cambio de velocidad que hubo de la '95 a la '96; los valores están muy bien al igual que la movilidad en general. Por cierto, ahora encontrarás un montón de personajes alternativos (muy al estilo de los New Faces Orochi de KOF'97), como el AOF Team en su versión '94, Joe Higashi '94, Terry y Andy Bogard en su versión Real Bout, etc. La música no la pudimos oír, pero en las siguientes ediciones hablaremos más de esto (una vez que lo juguemos con más tranquilidad). Pese a que el juego no tiene historia, pudimos notar que ahora son muchos más los personajes que se retan antes de pelear y esto le da mayor carisma a los personajes, cualidad que siempre ha caracterizado a esta serie. En fin, son muchas cosas que, por el poco espacio, no podemos mencionar (¡Ah! pero no podemos omitir que los displays de los equipos ganadores, aunque ya tienen diálogos otra vez... ¡están horribles!), pero esto es lo más importante. Danos tiempo de jugar más este título y tal vez más adelante podamos comentar algo más de KOF '98.

¡Paren la prensa!. De último momento logramos jugar The King of Fighters '98: Dream Match Never Ends (o The Slugfest, como se le conoce en



Ahora los personajes retarán más que el año pasado. Saisyu retará a Rugal y Kyo y a los integrantes del USA Team entre ellos mismos.

América) con más calma y pudimos ver más detalles de este estupendo título de peleas. Pues, como lo leíste en la página anterior, todos los equipos que mencionamos ya están confirmadísimos (a estas alturas ya está de más decirlo), también algunas versiones alternas, como la versión Orochi del Band Team, Terry Bogard Real Bout (quien cambia por completo su forma de pelear, pues tiene diferentes poderes), Joe '94, Kyo '94, etc.; estas versiones las obtienes seleccionando al personaje mientras presionas el botón Start. En nuestro recorrido por encontrar una máquina



Vice ha regresado más fuerte que nunca, junto con Mature y Yagami. Chris también mejoró sus técnicas y ahora te confundirá más su forma de atacar.

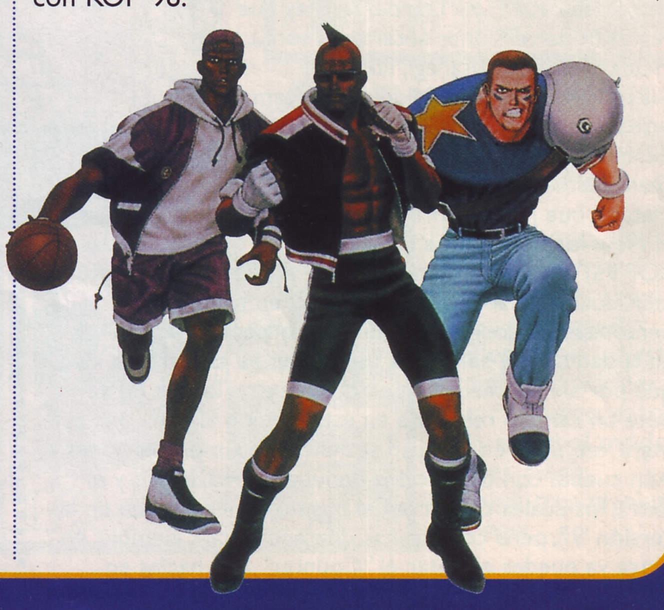
vacía, notamos que los chicos no entendían por qué a veces los personajes tenían más cristales de poder o la barra de "Pow" más corta; esto, como ya lo explicamos, se debe a la nueva opción de Advantage, la cual le da ventaja al jugador que va perdiendo, aumentándole los cristales de poder o reduciéndole la barra de "Pow", sin importar a qué personaje uses. Otra opción nueva y muy interesante es la de Random, la cual activas al escoger a tus personajes con el signo de interrogación; lo nuevo aquí es que no sólo el CPU seleccionará al azar, sino que cambiará a tus personajes entre pelea y pelea; esta opción es buena para aprender a jugar con todos los personajes. Otra nueva opción es la de Ruleta; se activa cada vez que pierdes contra el CPU y continúas. Esto consiste en girar una ruleta que te dará un premio al azar que consisten en cosas como: tener barra de poder ilimitada, que el CPU tenga un tercio de su energía, saltarte un equipo, que tu rival no tenga barra de poder, etc., esto con el fin de continuar más fácil y no quedarte atorado (cualquier premio sólo es válido para una pelea). Esta versión mejoró muchísimo, no sólo por las nuevas opciones, sino por los gráficos (más frames), las nuevas poses de victoria, los retos entre los personajes, sólo por mencionar algunos puntos. Ahora todos los equipos tienen





Vaya que extrañábamos a los viejos personajes. De nuevo Lucky tratará de derrotarte a balonazos y al parecer el Haoushoukouken de Takuma será un poder normal.

música (no hay nuevos BGM, pues son los mismos temas de versiones anteriores, pero mejorados), de hecho, hasta Kyo e Iori tendrán su propio tema. La movilidad fue totalmente mejorada, al igual que algunos personajes que antes eran débiles como Chris, Saisyu, Vice y Takuma. Por cierto, si no editas a tu equipo, pelearás contra Shingo después de la 3a. pelea. El jefe es Rugal, pero una versión más poderosa que la normal. Sinceramente, la serie de KOF (en especial esta versión) ha sido tan buena, que compite sin problemas con SFZ 3. Así que los fans de los juegos de pelea en 2D tienen para rato con KOF '98.



club net

En números anteriores, esta sección ya había hecho su debut, pero lamentablemente desapareció.
Ahora está de vuelta y con más información que nunca. Mes a mes iremos comentándote noticias, mostrándote lugares entretenidos para visitar y dándote alguno que otro tips para no perderte en esta inmensa red llamada Internet, eso si, siempre relacionándolo con el tema que más nos interesa, "los videojuegos".
Si tienes un sitio propio y quieres que lo visiten, o simplemente deseas conocer más gente con tus mismos gustos, envíanos tu dirección www o e-mail haciendo un pequeño comentario de lo que pueden encontrar en tu página y los temas que deseas compartir con los que quieran escribirte.
Bueno, damos partida a esta sección, que ahora será permanente, con un curso de programación en el lenguaje HTML para la creación de páginas Web. Intentamos hacerlo de la manera más fácil y entretenida que pudimos. Sabemos que este curso le servirá tanto a los que ya conocen HTML y a los que están recién iniciándose.

Para empezar, HTML quiere decir Hyper Text Mark-up Language y es el lenguaje de programación de páginas para el Web. También es muy importante decir que el concepto que muchos tienen sobre Internet es sólo el de las páginas programadas para el WWW (o World Wide Web), pero esto sólo es la parte "bonita" de Internet y la que vamos a ver en esta ocasión. Para que puedas llevar a cabo lo que aquí aprenderás, necesitas un editor de texto para poder escribir tu programa (escribe tu programa y grábalo como texto plano, poniéndole la extensión htm o html), un browser (de preferencia Netscape) para poder ver el resultado de lo que hiciste y haber entrado al menos un par de veces a la red para que sepas de qué hablamos cuando hagamos referencias a las ligas, a "frames", a direcciones de correo electrónico (mejor conocido como e-mail), etc. Nota: cuando hablemos de browser (buscador) nos referimos a Netscape, al Explorer (¡guácala!), a Mosaic (otro más guácala) o a Hot Java.

comenzando

Todo programa de HTML esta formado de "tags" que son algo así como los comandos del lenguaje. Estos tags van a ir encerrados entre corchetes angulares ó "<" y ">". Entonces, tu programa en HTML debe comenzar así:

```
<HTML>
<!—El código de tu página—>
</HTML>
```

La primera línea de código indica que se trata de una página en HTML. Aquí puedes poner HTS, si en tu página vas a manejar bases de datos con Web-SQL; esto no lo vamos a ver ahora debido a que tendríamos que dar un curso de bases de datos y del comando select que sirve para manejarlas y eso nos llevaría mucho espacio.

La segunda línea es un "comentario" el cual no va a ser tomado en cuenta por el browser y que sirve para que tú no te confundas con tu código. Para entenderle mejor, todo lo que esté entre <!-y-> no va a aparecer en el browser.

La tercera línea indica el final de tu código. Si te fijas bien, este tag tiene un "slash" o "/" después del corchete angular. Cuando veas tags con el slash, quiere decir que se está cerrando algún tag, en este caso el de <HTML> (para aquéllos que hayan programado en C o C++, es como el "}" o fin de bloque). Por cierto, al browser le da igual si escribes <HTML> ó <html> ó <HtMl> ó ... Tampoco le importa si pones todo tu programa en una sola línea, pero si lo haces así te podrías confundir tu misma

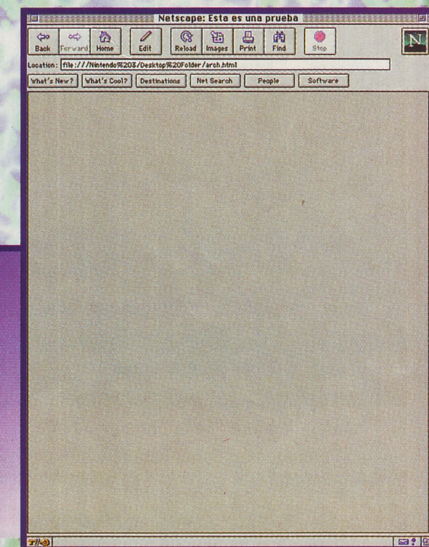
Ahora, todo programa de HTML tiene una cabeza y un cuerpo (como un muñeco de nieve):

```
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<BODY>
<!—El código de tu página—>
</BODY>
</HTML>
```

Dentro de la cabeza pueden ir comentarios (de hecho estos pueden ir donde sea) y el tag <TITLE>, este tag va a poner un título arriba del browser. Veamos un ejemplo:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Esta es una prueba</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<!—El código de tu
página—>
</BODY>
</HTML>
```

Este código visto en tu browser va a mostrar lo siguiente:



Como ves en este ejemplo, el comentario no está en ninguna parte, pero el título aparece en la barra superior del browser.

Antes de entrar al contenido de una página, hay que decir que dentro del tag <BODY> (y que conste que es muy diferente a decir dentro de <BODY>) pueden ir parámetros para cambiar el color del fondo, de las ligas y del texto.

Si al código de arriba le cambias la cuarta línea por:

```
<BODY TEXT=999999 LINK=990000 ALINK=009900
VLINK=000099 BGCOLOR=000000>
```

verás en tu browser que la parte donde iría la página se puso negra. Esto es por el comando BGCOLOR que le pusimos color negro. El parámetro TEXT sirve para indicar el color del texto que aparecerá en tu página. LINK, ALINK y VLINK sirven para las ligas: el primero da el color de cómo se verá la liga antes de que entres en ella; el segundo indica el color de cómo se verá la liga mientras le estés haciendo click y el último indica cómo se verá la liga cuando hayas entrado en ella y luego regreses.

Aquí es bueno explicar algo acerca de los colores. Si te fijas bien, cada parámetro va seguido de 6 dígitos. Los dos primeros indican la cantidad de rojo que quieres, los 2 siguientes indican la cantidad de verde y los 2 últimos indican cuánto de azul. Esto es porque se está trabajando en RGB (Red, Green, Blue). Para obtener los diferentes colores, hay que mezclar diferentes cantidades en los tres componentes. Por ejemplo:

El blanco se hace con 100% de Red, 100% de Green y 100% de Blue.
El morado se hace con 100% de Red, 0% de Green y 100% de Blue.
El negro se hace con 0% de Red, 0% de Green y 0% de Blue.
El amarillo con 100% de Red, 100% de Green y 0% de Blue.

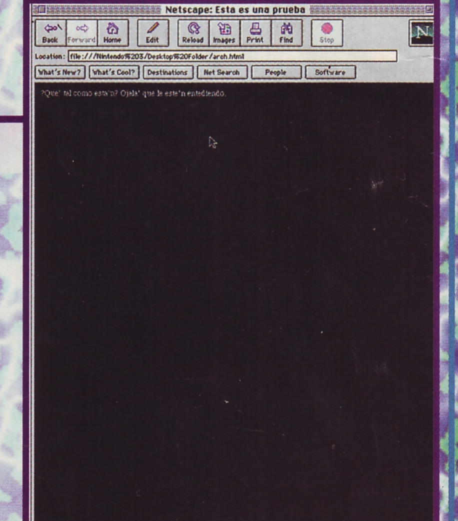
¡Hey!, un momento. En el colegio me enseñaron que si juntas amarillo y azul te da verde. ¿Por qué ahora me dicen que rojo y verde te da amarillo?. Ambas cosas son ciertas. Lo que pasa es que RGB es diferente a CMYK (en este último, el verde no es color primario).

Ahora, los comandos de BODY (TEXT, LINK, etc) van a tomar valores "hexadecimales", o sea que en vez de ir de 0 a 9 como en base 10, van a ir de 0 a 15. Por lo tanto, lo dígitos hexadecimales son: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, donde A vale 10, B vale 11, C vale 12, etc. Así logras tener un total de 16777216 colores. Entonces, un Rojo al 100% sería FF.



Ya con estos conocimientos vamos a pasar a lo bueno, el contenido de la página.

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Esta es una prueba</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF LINK=FF0000 ALINK=00FF00 VLINK=0000FF BGCOLOR=000000>
<!—El código de tu página—>
?Que' tal como esta'n?
Ojala' que le este'n entediendo.
</BODY>
</HTML>
```



Si esto lo vez en tu browser, vamos bien.

Observa bien y fíjate como las dos líneas de texto salen juntas, es decir, el browser no respetó el "Enter" que diste. También existe el pequeño problema de los acentos y del signo de interrogación. Lo primero se soluciona poniendo el tag
 en donde quieras que haya un ENTER. Este tag no necesita cerrarse, o sea, no requiere de </BR> el cual no existe aunque si lo pones, el browser lo puede o no tomar como
 (depende de qué browser estés usando para visualizar tu documento). Por otra parte, los acentos y caracteres raros como la ñ los puedes poner usando algo parecido a código ASCII. Los códigos los pones después de &# y van de 0 a 256:
La á es con 225.
La é es con 232.
La í es con 237.
La ó es con 243.
La ú es con 250.

En futuras ediciones publicaremos una lista con los signos y su correspondiente código.

Otros tags que están involucrados con texto son:

<CENTER>texto</CENTER> Te sirve para centrar todo aquello que este entre ambos tags.
<H1>texto</H1> Coloca el texto con letras muy grandes.

<H2>texto</H2> Coloca el texto con letras grandes.
<H3>texto</H3> Coloca el texto con letras un poco grandes.
<H4>texto</H4> Coloca el texto con letras un poco pequeñas.
<H5>texto</H5> Coloca el texto con letras pequeñas.
<H6>texto</H6> Coloca el texto con letras muy pequeñas.
<FONT SIZE=+5 COLOR=FF0000>texto</FONT> En SIZE pones el tamaño de letra en pixeles y en COLOR el color que quieres poner lo que vaya entre ambos tags.
Veamos un ejemplo:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Ejemplo</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>

<CENTER><H1> Bienvenidos</H1></CENTER>
<BR>
<H2>Men&#250</H2>
<BR>
Opci&#243n A.<BR>
Opci&#243n B.<BR>
Opci&#243n C.<BR>
Opci&#243n D.<BR>
Opci&#243n E.<BR>
Opci&#243n F.<BR>
<BR>
<H6><FONT COLOR=FF0000>Advertencia:</FONT>No
lea esto</H6>

</BODY>
</HTML>
```

¿No crees que sería mejor tener las opciones numeradas? Para ello existen los siguientes tags:

<MENU></MENU> Que sólo te recorre tu lista de opciones a la derecha.
<OL></OL> Funciona igual que <MENU>
<LI> Le coloca un punto al comienzo de cada opción si estás usando <MENU> o le pone números si usas <OL>

Ejemplo:

```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Ejemplo</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>

<CENTER><H1> Bienvenidos</H1></CENTER>
<BR>
<H2>Men&#250</H2>
<BR>
<MENU>
<LI>Opci&#243n A.<BR>
<LI>Opci&#243n B.<BR>
<LI>Opci&#243n C.<BR>
<LI>Opci&#243n D.<BR>
<LI>Opci&#243n E.<BR>
<LI>Opci&#243n F.<BR>
</MENU>
<H2>Men&#250 2</H2>
<BR>
<OL>
<LI>Opci&#243n A.<BR>
<LI>Opci&#243n B.<BR>
<LI>Opci&#243n C.<BR>
<LI>Opci&#243n D.<BR>
<LI>Opci&#243n E.<BR>
<LI>Opci&#243n F.<BR>
</OL>
<BR>
<H6><FONT COLOR=FF0000>Advertencia:</FONT>No lea esto</H6>

</BODY>
</HTML>
```

www.tip.com

Si quieres que un texto esté parpadeando, colócalo entre los tags <BLINK> y </BLINK>. Esto úsalo si necesitas llamar la atención de algo, pero no abuses ya que luego se vuelve molesto y puede provocar que tu página se cargue lentamente.

Ahora sí se ve mejor.

las tablas

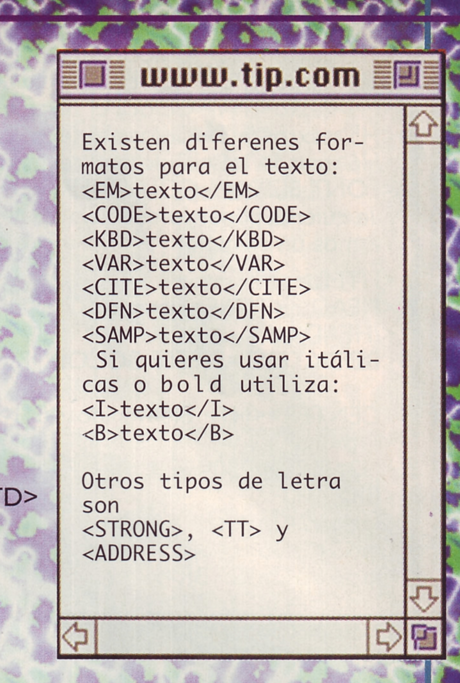
Imagínate que organizaste un concurso y necesitas poner a los ganadores en tu página, ¿no crees que se vería mejor tenerlos bien ordenaditos en una tabla?.

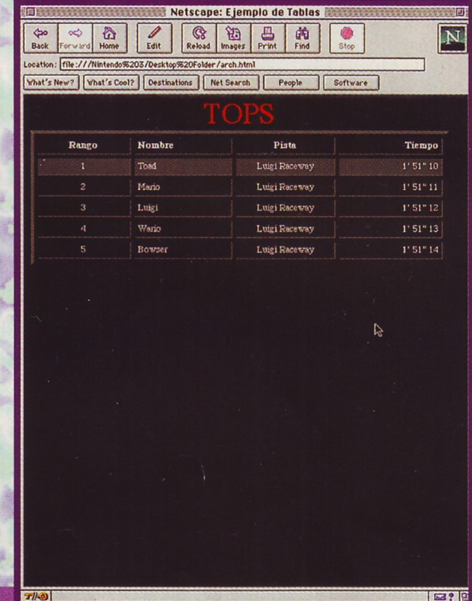
```
<HTML>
<HEAD> <TITLE>Ejemplo de Tablas</TITLE>
</HEAD>
<BODY TEXT=FFFFFF BGCOLOR=000000>

<CENTER><FONT SIZE=10 COLOR=FF0000>TOPS</FONT></CENTER>

<TABLE BORDER=4 CELLPADDING=4 CELLSPACING=4 WIDTH=100%>
        <TR>
         <TH WIDTH=25% BGCOLOR=000000>Rango</TH>
         <TH WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Nombre</TH>
         <TH WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Pista</TH>
         <TH WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>Tiempo</TH>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% BGCOLOR=303030 ALIGN=CENTER>1</TD>
         <TD WIDTH=25% BGCOLOR=303030 ALIGN=LEFT>Toad</TD>
         <TD WIDTH=25% BGCOLOR=303030 ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% BGCOLOR=303030 ALIGN=RIGHT>1' 51" 10</TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>2</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Mario</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>1' 51" 11</TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>3</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Luigi</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>1' 51" 12</TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>4</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Wario</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>1' 51" 13</TD>
        </TR>
        <TR>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>5</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=LEFT>Bowser</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=CENTER>Luigi Raceway</TD>
         <TD WIDTH=25% ALIGN=RIGHT>1' 51" 14</TD>
        </TR>
</TABLE>

</BODY>
</HTML>
```





Este elemento de HTML es bastante complejo, así que mejor se los dejamos a ustedes para que le entiendan... ¡no!, no es cierto. Una tabla tiene renglones y columnas. En HTML los renglones se definen entre <TR> y </TR>. A cada renglón hay que ponerle sus columnas, las cuales van entre <TD> y </TD> para texto normal o entre <TH> y </TH> para texto en negrillas o bold. Dentro de <TH> ó <TD> hay comandos como ALIGN que alínea el texto a la izquierda, lo pone en el centro o lo pega al lado derecho; otro comando es WIDTH con el que se le dice qué porcentaje de la tabla va a ocupar esa columna.

Todo lo anteror debe ir dentro de los tags <TABLE> y </TABLE>. Dentro de este tag también van los siguientes comandos:
CELLPADDING es el espacio alrededor del elemento de la tabla.
CELLSPACING es el ancho de las líneas de separación entre renglones y columnas.
BORDER es el ancho del marco.
WIDTH y HEIGHT indican la cantidad de espacio que va a ocupar toda la tabla. Puede venir en porcentaje (como en este caso, se le está diciendo que ponga la tabla de manera que ocupe el 100% de la longitud del browser) o en pixeles.
Dentro de las columnas del segundo renglón del ejemplo está el comando BGCOLOR=303030 con el que se le indica al browser que el fondo de ese cuadro lo cambie por un gris oscuro. Esto lo puedes usar para hacer que algo resalte o para cuestiones de diseño.

En realidad no es difícil usar tablas, sólo se necesita tener el "esqueleto" de una de ellas y cuando quieras usar una, únicamente hay que insertar el texto o incluso imágenes. Además ayudan mucho al diseño de una página. Más adelante veremos otro ejemplo
Nos despedimos este mes, anunciándote que en la siguiente edición te enseñaremos a colocar imágenes en tu página.

tips de Quest 64

© 1998 Imagineer Co., Ltd.

Después de mucho esperar, por fin, los videojugadores que gustan de buenos juegos de aventuras y RPG, pueden disfrutar de un excelente título de este género para el Nintendo 64. Desde luego, estamos hablando de Quest 64, un juego que definitivamente se ha convertido (gracias a los múltiples retrasos de Zelda 64) en el pionero de los RPG's para el sistema más poderoso de videojuegos que existe en la actualidad. Pese a que le faltaron muchos detalles por afinar (de hecho, estamos seguros que muchas cosas que los programadores de Imagineer habían planeado no fueron incluidas en la versión final), Quest 64 es innovador. Pero bueno, ya nos estamos emocionando mucho, así que mejor vayamos a los Tips, para que puedas terminarlo sin problemas.



Objetivo

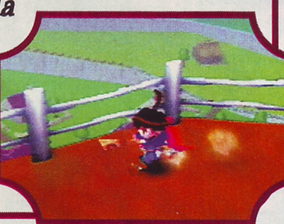


Como ya hemos mencionado en números anteriores, el protagonista de esta historia es un niño de nombre Brian, quien es un aprendiz de mago; su misión es recuperar el libro mágico "Eletale" para que regrese la paz al mundo de Celtland... ¡ah! y de paso rescatar a su padre, Lord Bartholomy, quien fue en busca del libro y nunca regresó. Durante el camino obtendrás varios ítems, entre los que se encuentran las piedras de los elementos (fuego, tierra, agua y viento). También debes juntar los "espíritus de los elementos"; son cincuenta de cada uno y la forma de obtenerlos es encontrándolos en el camino o ganarlos durante las batallas. Como ves, tu misión (recuerda que tomas el rol del personaje principal) no es nada sencilla, así que llena toda tu energía mágica y lánzate a la aventura.

Movimientos Básicos

Control Stick

Con el Control Stick controlas al personaje. Dependiendo qué tanto muevas la palanca, Brian caminará, trotará o correrá. También sirve para mover las pantallas del menú de pausa.



Botón B

Sin importar si estás tranquilo o en batalla, este botón sirve para mover la perspectiva del juego (sólo la puedes girar a la izquierda o a la derecha si te ayudas con el Control Stick). Hay ocasiones en que durante las batallas, hay objetos que te estorban y no puedes ver la acción, así que este botón puede ser muy útil para esos momentos. Este botón también sirve para cancelar el uso de un hechizo (pero si lo activaste previamente con el botón A o Z, ya no se puede cancelar) y para quitar el menú de ítems.



Botón A o Z

Tranquilo

Cuando estás en alguna villa, castillo, cabaña o en el campo abierto (sin pelear), cualquiera de estos botones te sirve para hablar con la gente (te acercas a las personas y cuando les aparezca un globo de texto encima, presiona el botón), abrir cofres (cuando estás cerca de alguno y tienen un signo de exclamación), encontrar cosas ocultas (cuando aparece un signo de interrogación) o activar algún ítem de tu menú. Con el Z podrás desplazarte en el menú de pausa.



Batalla

Durante las batallas, estos botones tienen mucha utilidad. Cuando estás muy cerca de un enemigo y en éste aparece un símbolo representando tu bastón, significa que puedes golpearlo de esa forma, en ese momento presiona alguno de estos botones para ejecutar el ataque. Una vez que hayas elegido algún hechizo, lo activas con estos botones. Si te colocas en alguna posición específica dentro del campo de batalla y aparece la palabra "Escape", usa el botón para dejar la pelea. También puedes activar algún ítem con estos botones. Si tienes oportunidad de atacar y presionas cualquiera de estos botones sin que actives algún hechizo o ataques a algún enemigo o abandones la batalla, Brian sólo se moverá y perderá su turno... ¡Ten cuidado de no presionar el botón por error!



Botón L

Cambias la perspectiva en campo abierto.

Botón R

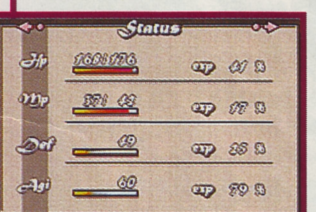
No importa si estás en batalla o tranquilo, al presionar este botón aparecerá el menú de ítems. En él verás el nombre del ítem, su función y su ícono. Si vuelves a presionar el R este menú desaparecerá. Este botón sirve también para desplazarte en el menú de pausa.

Start

Con este botón pausas el juego y haces aparecer un menú con varias pantallas:

Status

En esta pantalla verás tu nivel de HP (energía), MP (magia), Def (defensa) y Agi (agilidad). Por medio de las batallas, eventualmente cada una de tus habilidades se incrementará; adelante de la barra que mide el nivel de tus habilidades, verás que dice "exp" y tiene una cifra de porcentaje. Esta cifra indica la cantidad que has acumulado de cada habilidad, en el momento en el que llegues al 100%, ganarás un punto de experiencia y tu porcentaje regresará a 0%.



Environment

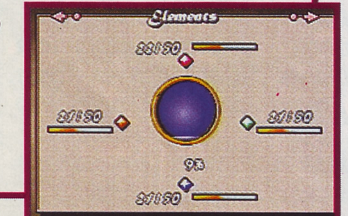
Aquí cambias la velocidad con la que aparecen los mensajes y el volúmen de la música.

Map

Verás el mapa general del área donde te encuentras y los nombres o íconos de los lugares más importantes.

Elements

Aquí puedes verificar la cantidad y el nivel que tienes de "espíritus de los elementos". El porcentaje que ahí aparece lo incrementas por medio de batallas; cuando hayas juntado el 100%, ganarás un espíritu, el cual podrás sumar al elemento que más te convenga.



Unidad de botones C

El uso de estos botones al principio puede parecer complejo, pero no lo es. Básicamente están designados para el uso de hechizos. Son cuatro los tipos de hechizos que puedes realizar: Fuego, Tierra, Agua y Viento.



El botón C Arriba

Activa los hechizos del elemento Fuego.



El botón C-Izquierda

Activa los hechizos del elemento Tierra.



El botón C-Abajo

Activa los hechizos del elemento Agua.



El botón C-Derecha

Activa los hechizos del elemento Viento



Cuando ya hayas juntado muchos "espíritus", podrás combinar los elementos, por ejemplo, si presionas C-Arriba, tendrás el Fire Ball LV1, pero si no cancelas ese hechizo y presionas C-Derecha, habrás combinado el fuego con el viento y obtendrás el Homing Arrow LV1. Si tienes el nivel de "espíritus" muy alto, puedes combinar hasta tres elementos para ejecutar un hechizo. Existen hechizos que sólo se usan en batallas, otros que únicamente funcionan dentro de cuevas y otros que se usan en cualquier parte, así que el uso de estos botones varía dependiendo el área en la que te encuentres.



Espíritus de los Elementos



Estos los puedes reunir por medio de batallas o te los puedes encontrar en tu camino; están representados por unas burbujitas, cuando estás cerca de ellas aparecerá un signo de interrogación, el cual indica que ahí está uno de ellos.





Items

Durante tu camino encontrarás muchos y varios tipos de ítems. Muchos los encontrarás adentro de los cofres, otros los ganarás después de una batalla y otros te los regalarán las personas de las villas, castillos y cabañas. La mayoría los puedes usar si estás tranquilo o en batalla de forma indiferente y otros no se pueden usar y sólo están en tu menú representados. Esta es la lista de todos los ítems y su función:

Dragon's Potion
Esta botella recupera todos tus Magic Points (MP).

Heroes Drink
Te recupera 40 MP.

Mint Leaves
Te recupera 20 MP.

Spirit Light
Recupera toda tu barra de HP.

Fresh Bread
Este pedazo de pan te recupera 50 Hit Points (HP).

Healing Potion
Una botella que te recupera 150 HP.

Honey Bread
Te recupera 100 HP.

Water Jewel
La encuentras en la isla Skye, después de vencer a Nepty.

White Wings
Las encuentras en Melrode y te regresan a este pueblo.

Wind Jade
Las obtienes en Winward Forest, al derrotar a Zelse.

Yellow Wings
Las encuentras en Dondoran y al usarlas las regresas ahí.

Black Wings
Estas alas las encuentras en el pueblo de Brannoch y te regresan a este pueblo no importando en qué lugar del mundo estés, por cierto, todas las alas no importando el color sólo funcionan en espacios abiertos; siempre las encuentras en las tiendas de los pueblos principales y cada vez que las gastes ahí mismo te regalarán otras.

Blue Wings
Estas alas azules las consigues en Larapool y te regresan a este pueblo cada vez que las uses.

Celine's Bell
Esta pequeña campana congela a tus enemigos por algunos segundos; no sirve contra los jefes y te la encuentras en cofres o después de una batalla.

Dark Gaol Key
Esta extraña llave te la dan cerca del final del juego y aunque no la puedes usar es indispensable para avanzar.

Earth Orb
Este medallón dorado lo obtienes después de derrotar a Solvaring en el Connor Fortress. No lo usas pero es necesario.

Eletale's Book
El ítem más importante del juego (y que nunca usas) lo obtienes en el Mundo de Mammon.

Fire Ruby
Este medallón rojo lo obtienes en Boil Hole después de vencer a Fargo.

Giant's Shoes
Esta bota incrementa tu capacidad de movimiento durante la batalla por algunos segundos.

Golden Amulet
Este amuleto te dobla la capacidad de tu defensa durante la batalla.

Green Wings
Las encuentras en Normoon y al usarlas las regresas a este pueblo.

Bread Wings
Las consigues en Limelin y al usarlas regresas a esa villa.

Replica
Sirve para escapar de la batalla inmediatamente.

Silent Flute
Evita que los enemigos lancen hechizos por algunos turnos.

Silver Amulet
Incremeta tres cuartos tu capacidad de defensa durante la batalla.

Dew Drop
Esta botella te recupera 10 puntos de magia.

Hechizos

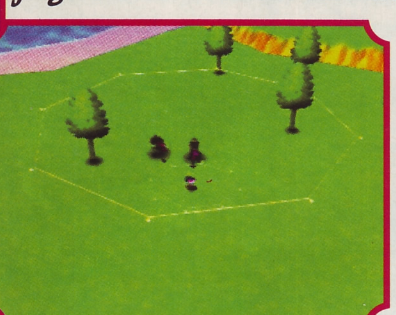
Como lo mencionamos antes, la cantidad de hechizos que tengas disponibles dependerá del número de "espíritus" que tengas, (el máximo es 50 por cada elemento), el uso de hechizos estará limitado por la barra de MP, cuando está en cero no podrás ejecutar ningún hechizo; esta barra la puedes llenar utilizando algún ítem o se recargará automática pero lentamente al caminar, no olvides que hay hechizos que se dirigen automáticamente a tus enemigos, otros que tienen un rango limitado de ataque y otros que necesitas estar de frente a tu enemigo al ejecutarlos para que funcionen.
Esta es la lista de los hechizos con su utilidad y el nivel de espíritus que requieres para usarlos:

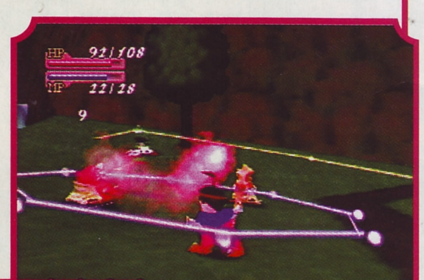


	Hechizo	Magic Points que gasta	Número de Espítitus	Sirve para...
De Fuego (C-Arriba)	FireBall LV1	1	Empiezas el juego con éste	Atacar
	Fire Ball LV2	2	4	Atacar
	Power Staff LV1	2	7	Incrementar tu ataque
	Homing Arrow LV1	2	10	Atacar
	Hot Steam LV1	2	13	Atacar
	Fire Ball LV3	3	16	Atacar
	Compression	3	19	Reducir el ataque de tu enemigo
	Power Staff LV2	3	21	Incrementar tu ataque
	Fire Pillar	3	24	Atacar
	Homing Arrow LV2	3	28	Atacar
	Fire Bomb	3	30	Atacar
	Vampire's Touch	3	32	Recuperar tu barra de HP al golpear con tu bastón
	Magma Ball	3	36	Atacar
	Extinction	3	40	Atacar
	Hot Steam LV2	3	44	Atacar
De Tierra (C-Izquierda)	Rock LV1	1	Empiezas el juego con éste	Atacar
	Rock LV2	2	4	Atacar
	Spirit Armor LV1	2	7	Incremenar tu defensa (igual que el Silver Amulet)
	Rolling Rock LV1	2	10	Atacar
	Weakness LV1	2	13	Reducir la defensa del enemigo
	Rock LV3	3	16	Atacar
	Magnet Rock	3	19	Atacar
	Spirit Armor LV2	3	21	Incrementar la defensa (igual que golde amulet)
	Avalanche	3	24	Atacar
	Confusion	3	28	Recuperar tu barra de MP al ser golpeado
	Weakness LV2	3	32	Reducir la defensa del enemigo
	Rock Shower	3	34	Atacar
	Magic Barrier	3	36	Crear una barrera a tu alrrededor; te hace inmune a los hechizos
	Rolling Rock LV2	3	40	Atacar
	Weaken All	3	43	Debilitar a todos los enemigos en pantalla
De Agua (C-Abajo)	Water Pillar LV1	1	Empiezas el juego con éste	Atacar
	Water Pillar LV2	2	4	Atacar
	Healing LV1	2	7	Recuperar tu barra de HP (dentro o fuera de una batalla)
	Soul Searcher LV1	2	10	Ver el status de tu enemigo
	Water Pillar LV3	3	13	Atacar
	Ice Wall	3	16	Atacar (a veces congela al enemigo)
	Ice Knife	3	17	Atacar (a veces congela al enemigo)
	Exit	2	19	Regresar a la entrada de una área (no se usa en batalla)
	Escape	3	24	Abandonar la batalla (igual que el ítem Replica)
	Return	3	24	Regresar al último lugar donde grabaste
	Healing LV2	3	25	Recuperar tu barra de HP (sirve dentro o fuera de una batalla)
	Soul Searcher LV2	3	24	Ver el status de todos los enemigos en pantalla
	Drain Magic	3	35	Robarle MP a tus enemigos
	Walking Water	3	35	Atacar
	Invalidity	3	46	Eliminar los hechizos en tu contra
De Viento (C-Derecha)	Wind Cutter LV1	1	Empiezas el juego con éste	Atacar
	Wind Cutter LV2	2	4	Atacar
	Restriction LV1	2	6	Congelar a tu enemigo
	Evade LV1	2	9	Incrementar tu agilidad
	Silence LV1	2	10	Evitar que los enemigos te ataquen con hechizos
	Wind Cutter LV3	3	12	Atacar
	Large Cutter	3	13	Atacar
	Wind Bomb	3	20	Atacar
	Restriction LV2	3	22	Congelar a todos los enemigos en pantalla
	Evade LV2	3	27	Incrementar tu agilidad
	Cyclone	3	28	Atacar
	Slow Enemy	3	32	Reducir la agilidad de tu enemigo
	Wind Walk	3	37	Incrementar tu movimiento (igual que Giagant's Shoes)
	Silence LV2	3	42	Evitar que todos los enemigos en pantalla, lancen hechizos
	Ultimate Wind	3	47	Atacar

Sistema de Batalla

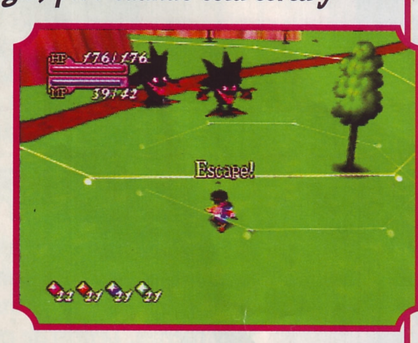
Definitivamente esto es lo más innovador del juego. Durante el camino encontrarás áreas donde te aparecerán enemigos al azar. Cuando esto sucede, aparece un gran octágono amarillo al rededor tuyo y de los enemigos, éste delimita el campo de batalla. Independientemente de él, tú y los enemigos serán rodeados por otros octágonos más pequeños (azul y rojo respectivamente), éstos delimitan el movimiento de cada uno, o sea que ni tú, ni el enemigo podrán caminar más allá de su octágono.







Cuando un enemigo está lejos de tí, deberás atacarlo a distancia con magia; pero cuando está cerca y aparece un ícono sobre éste, podrás hacer un ataque más efectivo con tu bastón. Cuando parte de tu octágono está fuera del amarillo, tendrás la oportunidad de escapar de la batalla.



Los turnos harán muy fácil la pelea para tí, pues atacarás tú, después tu enemigo, después tú y así consecutivamente sin importar cuántos enemigos te ataquen. Lo que más nos disgustaba de este juego es que terminando una pelea nos perdíamos en el camino; un consejo para que no te pase lo mismo es que cuando termine la pelea, sin moverte, te esperes a que el CPU automáticamente te coloque en la dirección hacia donde te dirigías (no importa si Brian está de espalda o de frente a la pantalla, debes seguir siempre el camino que se ve al fondo).

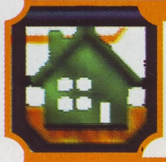
Lugares Importantes

En varias villas encontrarás por lo general tres lugares importantes:



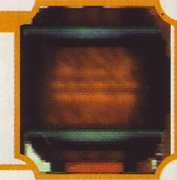
Hoteles

Aquí puedes grabar tu juego en cualquiera de los 16 archivos disponibles, gracias a tu Controller Pak.



Tiendas

Aquí, sin dinero, puedes obtener algunas alas que, dependiendo el color, regresarás a un pueblo en específico.



Bares

En los bares te regalan ítems, pero la mayoría te pedirá como requisito no tener ese ítem en tu menú.

En Pantalla

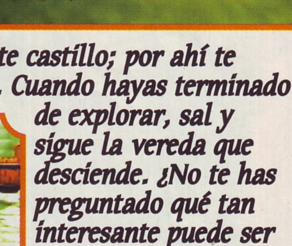


Cuando estás adentro de alguna cabaña o castillo, sólo aparecerá tu barra de Hit Point, la de Magic Point y tu nivel de "espíritus de los elementos". En campo abierto, además de lo anterior, aparecerá una brújula que te servirá para no perderte.

Pues, después de esta "pequeña" introducción, demos paso al paso a paso.

EARTH ORB — INICIO

Melrode Majesty



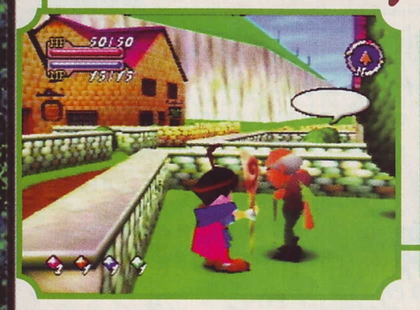
Aquí es donde inicias tu aventura. En este lugar debes hablar con toda la gente que puedas para entender la historia y buscar varios ítems que se encuentran dentro y fuera de este castillo; por ahí te encontrarás algunos "espíritus". Cuando hayas terminado de explorar, sal y sigue la vereda que desciende. ¿No te has preguntado qué tan interesante puede ser hablar con un caballo?. Afuera del castillo hay uno... si quieres puedes hacer el intento...





Villa Melrode

Al final de la vereda, encontrarás una gran puerta. Del otro lado hay una villa. Ahí puedes hablar con más gente y grabar tu juego. Aquí el ítem importante es White Wings. También encontrarás un "espíritu" cerca de los borregos. Cuando termines de explorar, sal por la puerta que está en la pared azul.







Camino a Dondoran

El camino a Dondoran es vasto y muy largo, aquí serán tus primeras batallas. En el camino te encuentras con muchos "espíritus" (búscalos bien); procura pelear contra muchos enemigos para hacerte de experiencia. Antes de llegar al castillo de Dondoran encontrarás 2 lugares importantes donde consigues varios premios, visítalos.



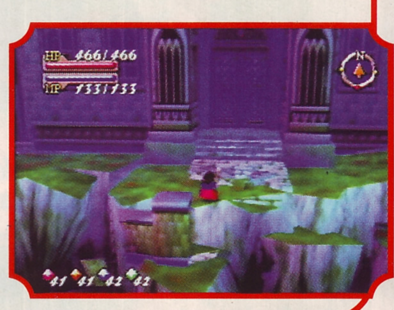




Villa Dondoran



En este reino podrás encontrar la villa antes de entrar al castillo, aquí puedes grabar tu juego, hallar premios y hablar con mucha gente. En esta villa también podrás obtener las Yellow Wings. Una vez que conozcas cada rincón de este lugar, entra al castillo.



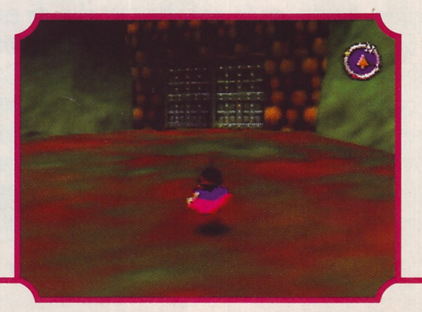


Connor Fortress



Sal de Dondoran y dirígete al Sur para llegar aquí, te recomendamos hacer mucha experiencia, ya que los enemigos son muy fuertes. Dentro de este bosque hay varios premios, pero ten cuidado con los monstruos cuando explores.
El camino a seguir es por la izquierda y así llegarás al escondite de...









Castillo Dondoran

Este castillo tiene varios cuartos que esconden muchos premios, procura buscar en cada rincón. Tu deber aquí es hablar con el Rey Scottfort quien te pedirá que recuperes el Earth Orb, debido a que un ladrón que se oculta en Connor Fortress lo tiene en su poder.

JEFE

El malvado ladrón Solvaring robó la Earth Orb, elemento esencial para recuperar el Eletale Book.



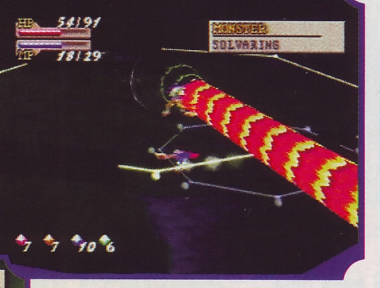
Solvaring puede atacarte de lejos y de cerca, aunque de cerca es tres veces más peligroso. Definitivamente, la mejor técnica para derrotar a este ladrón es no estar cerca de él (evita que su octágono haga contacto con el tuyo), colócate cerca del cerco y lánzale un



hechizo (de preferencia el Wind Cutter LV2 si es que ya lo tienes); cuando él te ataque muévete a la izquierda, sin avanzar, para esquivar su hechizo;



regresa a la misma posición y repite la operación cuantas veces sea posible. Lleva contigo muchas Dew Drop y Fresh Bread (guarda un



Honey Bread y unas Mint Leaves de reserva, pues las usarás para seguir atacando a Solvaring). Una vez que lo hayas derrotado obtendrás el Earth Orb (no olvides explorar la guarida de Solvaring).

WIND JADE
Castillo Dondoran

Al obtener el Earth Orb, regresa a esta escena para que el Rey abra la puerta que está tomando el camino de la derecha del Connor Fortress. Antes de salir del castillo, revisa la puerta secreta detrás de la silla del Rey, ahí encontrarás varios premios muy buenos.





Connor Fortress



Regresa a Connor Fortress y sigue el camino de la derecha, en ese camino existen unos premios que tal vez no tomaste la primera vez; la puerta que te encontrarás ya estará abierta y podrás pasar al área de Dondoran Flats.

Barco

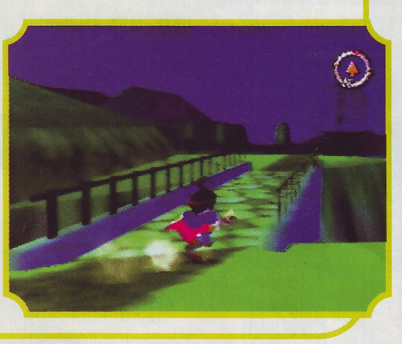


Al final de tu camino llegarás a un barco que te llevará a Larapool. En el puerto hay un hotel, donde está Shannon (la chica que te encuentras en casi todos los hoteles y que te da consejos). Una vez que hayas hablado con ella, aborda el barco. Entra en la cabina y cuando salgas, estarás en West Carmagh.

Dondoran Flats

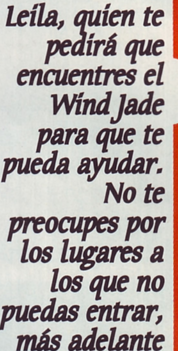
Este recorrido es muy largo y peligroso, pero te servirá para hacer mucha experiencia. Aquí tu objetivo es llegar al barco que se encuentra al Sur, pero puedes visitar el Glencoe Forest, donde hay muchos espíritus.





Larapool

Al desembarcar dirígete hacia el Norte, donde está el pueblo de Larapool. Ahí lo más interesante es tomar las Blue Wings y entrar al hotel, pues además de volver a ver a Shannon, tienes que hablar con la hechicera Leila, quien te pedirá que encuentres el Wind Jade para que te pueda ayudar. No te preocupes por los lugares a los que no puedas entrar, más adelante lo podrás hacer. Por el momento sal y dirígete hacia la cueva Cull Hazzard que está al Sur.



Normoon

Por fin llegaste a Normoon, este pueblo es muy tranquilo y pacífico (igual que todos, pero bueno, algo tenemos que decir). Aquí haz lo mismo que en todos los pueblos (grabar, explorar, etc.). También obtienes las Green Wings. Ahora ve hacia el Norte de ese pueblo para entrar al Windward Forest.



Cull Hazzard

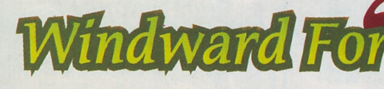
Segúramente te perdiste para llegar aquí, pero ve revisando las fotos que son puntos de referencia para que no te pierdas tanto (en el último de los casos, mira tu mapa o tu brújula). Justo a la entrada de esta cueva hay una choza, donde podrás guardar tu juego. Esta cueva es bastante larga y muy confusa y aquí los enemigos son más fuertes, aprovecha para hacer experiencia y juntar espíritus.





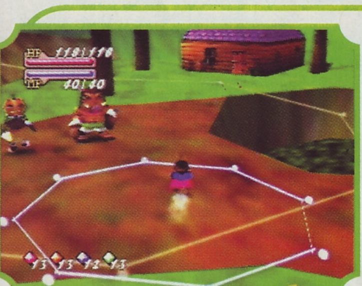






Windward Forest

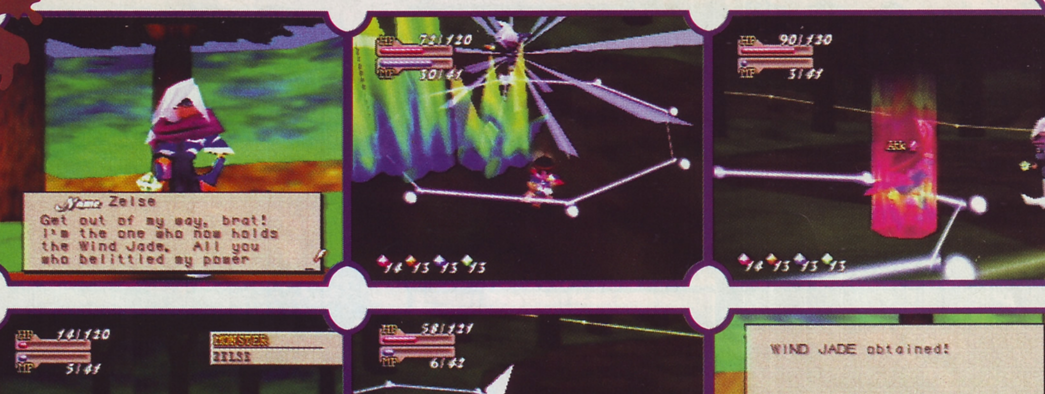
Este bosque es muy peligroso, aquí deberás pelear para conseguir el Wind Jade. Dirígete ahora hacia el Norte y en el centro de este bosque te encontrarás con...



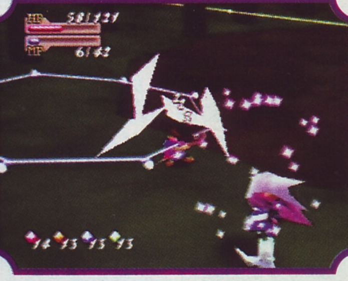


JEFE

Zelse posee el Wind Jade y deberás derrotarlo para recuperarlo. Zelse al igual que Solvaring, te ataca de lejos y de cerca. Provoca que te ataque con la pared de hielo, pues ésta es muy fácil de esquivar, una técnica para derrotarlo es llevar contigo muchos Fresh Bread o Honey Bread y contar con los hechizos de Wind Cutter LV3 y Power Staff LV1; si tienes los suficientes HP y tu nivel de experiencia ya es bueno de cerca o de lejos lo podrás eliminar un poco más fácil. Cuando lo hayas derrotado obtendrás el elemento que buscabas.









Ahora, la entrada a Windward Forest estará abierta y podrás llegar a Larapool más rápido (porque tienes que regresar ahí), puedes usar las Blue Wings o hacer todo el recorrido a pie para hacer experiencia.

Water Jewel Larapool







Ve al hotel para hablar con Leila, ella te agradecerá por recuperar el Wind Jade. Ahora ve hacia el sótano del hotel y ya podrás entrar por la puerta que no podías; entra y ahí estará la hechicera quien bajará la marea para que puedas acceder a la Blue Cave.

Blue Cave



Esta cueva es larga y agotadora, sin mencionar que es muy confusa por tener muchas bifurcaciones, pero no te preocupes, por-que hay flechas que te indican el camino que debes seguir, sin embargo dentro de los cami-nos falsos (que son callejones sin salida) en-cuentras varios espíritus. Donde pondrás a prueba tu orientación es en la parte del camino que tiene va-rias ramificaciones; aquí también hay muchos premios.





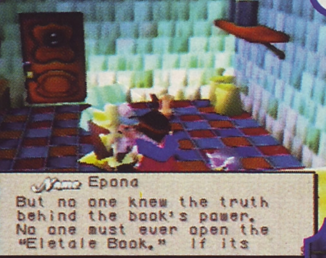


Este barco te llevará a la isla Skye, dentro de la cabina podrás grabar tu juego y encontrar varios premios.



Epona's Cottage

En este lugar medio extraño encuentras a la bruja Epona; ella te dará datos muy importantes para



entender la historia (aquí puedes grabar tu juego). Epona te pedirá que vayas a la isla de Skye, que está en Loch



Kilderey para que la hechicera Colleen te preste la Water Jewel y puedas encontrar el Eletale Book. En una habitación de ahí, hay un círculo de colores, colócate en el centro para abordar el barco que te llevará a la isla.

Isla de Skye



En esta isla está la cabaña de la hechicera Colleen, desgraciadamente ella no te podrá dar





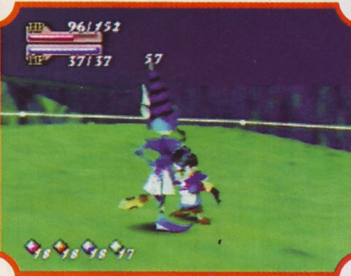
la Water Jewel porque se la robaron, así que tu deber será recuperarla. Dirígete al Noreste de esta isla y llegarás a un círculo de rocas, colócate enmedio y te transportarás a otro lugar muy extraño donde encontrarás a...

JEFE









Nepty, quien robó la Water Jewel y (como siempre) tendrás que derrotarla para recuperarlo. Ella tendrá dos formas de atacarte pero el ataque más peligroso es de cerca, pues aparte de dañarte bastante, te quitará todos los hechizos que tengas a tu favor (como el Power Staff, Spirit Armor, etc). Procura llevar contigo muchos ítems que te recuperen energía y cada vez que puedas atácala de cerca. Al derrotarla obtendrás la Water Jewel.



Regresa a la cabaña de Colleen y entra en la habitación que te llevará de regreso a la Epona's Cottage. Sal y dirígete al círculo de rocas azules y así, volverás a Larapool.



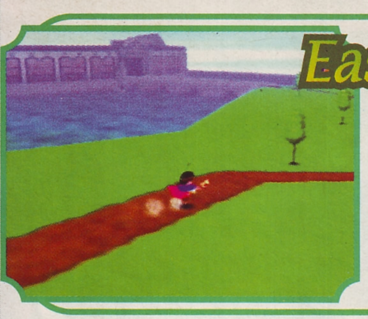


Fire Ruby Larapool

Aquí puedes grabar tu juego (si quieres), pero en realidad ya no tienes que hacer nada, sólo ve al barco que te trajo aquí (el que se halla al Este) y abórdalo.



East Limelin



Aquí en Limelin las cosas no serán difíciles, sólo ve al castillo Limelin y haz experiencia durante el camino.

Castillo Limelin



Este castillo es muy grande y lleno de cuartos, explóralos todos. En la punta de castillo te encontrarás con la Reina Deanna quien te pedirá que derrotes a un sujeto llamado Fargo. Por cierto, detrás de su trono hay un pasadizo secreto lleno de premios.

Limelin



En este pueblo, que es bastante grande, podrás hablar con la gente, grabar y obtener las Red Wings. En esta ciudad hay una cueva y dentro hay una especie de prisión, ahí hay premios. También existe una vereda donde encontrarás una casa vieja, donde también hay premios.

Baragoon Tunnel





Al Sur de la ciudad de Limelin está el Bragoon Tunnel, antes de entrar, habrá una casita donde hay muchos espíritus. Los enemigos de este túnel son muy fuertes, así que aprovecha para hacer experiencia. Aunque el túnel es medio lineal, es fácil perderse, procura ir mirando tu brújula. Al final de esta cueva (después de haber pasado un laberinto en forma de piedra), te enfrentarás a...



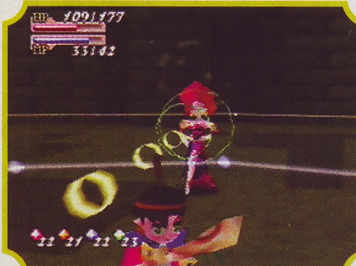
JEFE

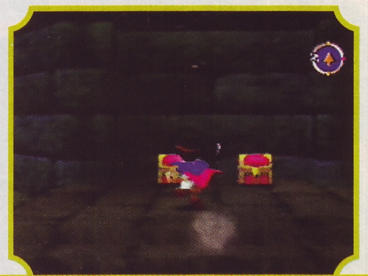




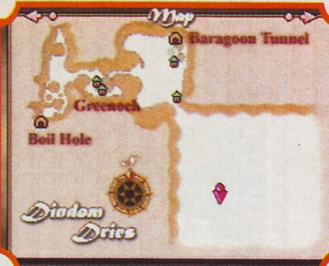
Shilf quien tratará de robarte todas tus piedras preciosas, lo cual debes evitar a toda costa. Aquí el campo de batalla es diferente a los demás, pues no peleas en un plano, así que será fácil mantenerte a distancia de ella. Como todos los jefes, tiene ataques para todos los gustos, de cerca y de lejos. Te recomendamos llevar muchos ítems curativos y atacarla de cerca cada vez que puedas. Lo único que consigues al derrotarla es experiencia y seguir adelante. Sigue tu camino (encontrarás muchos premios).











Dindom Dries

Del otro extremo del Baragoon Tunnel hallarás esta desértica tierra. Deberás ir hacia el Oeste para llegar a Greenoch, sin embargo te recomendamos dirigirte al Sureste, pues ahí te encontrarás con...



Shamwood

Al igual que Glenco-de Forest, esta escena es opcional, ya que puedes terminar el juego sin haberla pasado, aquí encontrarás premios y muchos espíritus. Dentro encontrarás a un personaje que te revela algunos secretos acerca de la historia del juego.





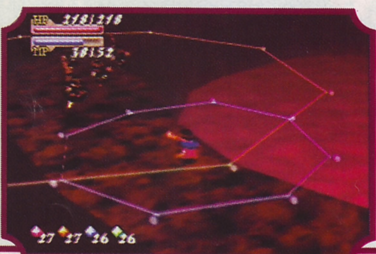


Boil Hole

Al Oeste de Dindom Dries se encuentra esta cueva. Como en cada escena larga y nueva, aquí los enemigos son más fuertes y te sirven para hacer experiencia y así te será más fácil enfrentarte a los jefes; si te cuesta trabajo avanzar, usa el hechizo Healing cuantas veces sea necesario. Al final del túnel, te encontrarás con el temible...



Greenoch

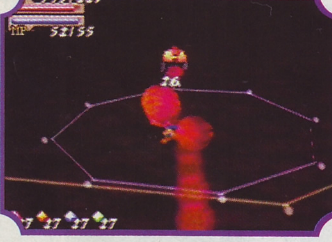


Greenoch, una ciudad en ruinas, será un punto de descanso para ti, antes de dirigirte a tu encuentro con Fargo. Aquí puedes guardar, hablar con Shannon (como que esta chica te sigue mucho, ¿no crees?) y obtener premios y Healing Potion. Después de que hayas hecho lo que debías, dirígete a Boil Hole.

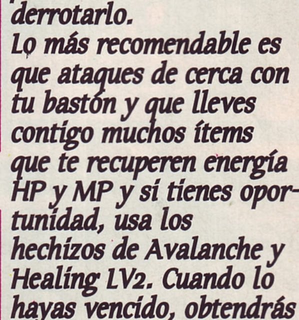
JEFE

Fargo tiene en su poder el Fire Ruby, elemento necesario para cumplir tu misión. El elemento de ataque de Fargo (de lejos y de cerca) es el fuego, te recomendamos utilizar contra él hechizos de viento o de agua para derrotarlo.

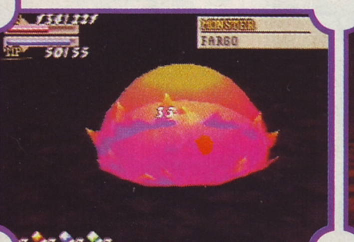








Lo más recomendable es que ataques de cerca con tu bastón y que lleves contigo muchos ítems que te recuperen energía HP y MP y si tienes oportunidad, usa los hechizos de Avalanche y Healing LV2. Cuando lo hayas vencido, obtendrás el elemento de fuego. No olvides buscar ítems dentro de la cueva.







Continuará...



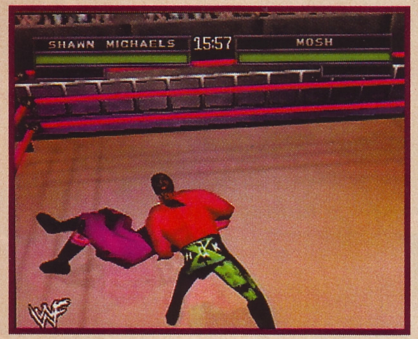




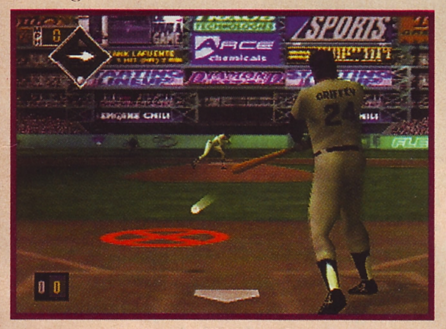
Acclaim dando de que hablar

COORPORATIVO

Sin lugar a dudas, una de las compañías que ha dado bastante de qué hablar en los últimos meses es Acclaim. Primero que nada, en el mes de Agosto, hicieron una serie de anuncios muy importantes. Dijeron que ese mes, el juego de mayor

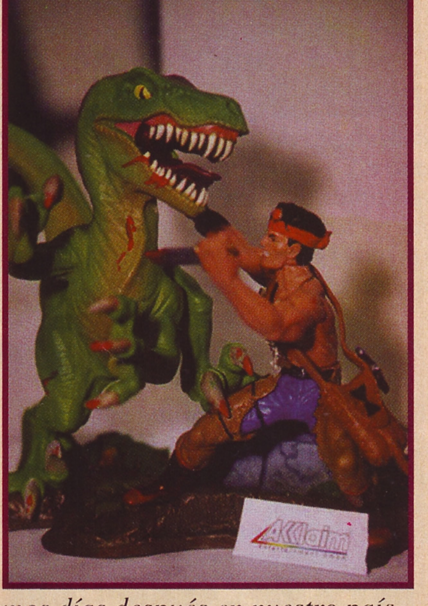


venta fue su título de WWF: War Zone, el cual les quedó bastante bien. Este juego no tuvo competencia alguna en cuestión de



venta y renta en EU y el anuncio de ser los #1 en venta ese mes con este título, no sólo sirvió para presumir este punto, sino también para dar a conocer la noticia que Iguana (el equipo que desarrolló este WWF), ya se encuentra trabajando en la secuela de un juego con la licencia de la WWF para 1999 con un sistema de juego similar pero muy mejorado y con más luchadores. Sin embargo, eso no fue todo lo bueno que le pasó a esta compañía, pues también de acuerdo a los datos de la TRSTS, su juego de Baseball "All Stars Baseball 99" se ha convertido en el título de Baseball más vendido para el N64, sobrepasando a Major League Baseball Ken Griffey Jr. Bueno, pero además de eso, Acclaim ha dado más qué decir este mes, ya que también anunció en Agosto, que junto al lanzamiento de su gran hit de este año: Turok 2, lanzarían una serie de figuras de acción en conjunto a la compañía Playmates las cuales estarían a la venta el mismo día que se lanzara este cartucho en EU (20 de Octubre) y estarían también disponible





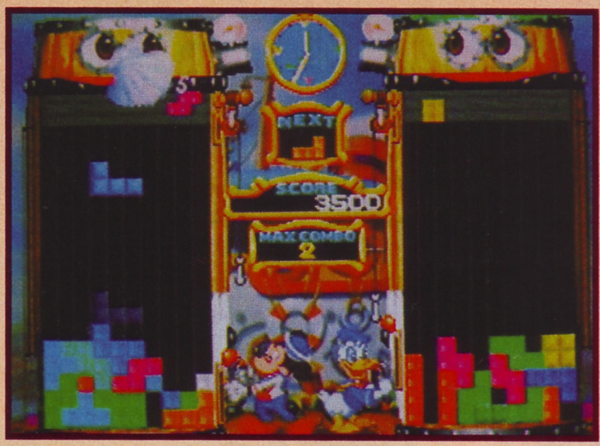
unos días después en nuestro país. Las figuras no es muy probable que las vayamos a encontrar en nuestro país, sin embargo es algo que nos pareció interesante comentar, para que te vayas dando una idea de todo lo que planea Acclaim para lanzar su juego de Turok 2.
Por cierto, ellos mencionan que las ventas del primer Turok rebasaron (incluyendo los juegos que se vendieron dentro de la serie "Players Choice" en EU) 1,500,000 de unidades y que con Turok 2, planean superar estos números por mucho.
Por la calidad que tiene este título, no lo dudamos ni por un momento.

Capcom por fin muestra su juego de N64

INTERNACIONALES

Después de bastante tiempo de espera (algo así como un año) desde que Capcom dio a entender que se encontraba trabajando en un juego para el N64, por fin este mes podremos ver imágenes de su primer título para el N64.

Definitivamente Capcom es una compañía que muchos de los videojugadores estaban extrañando, pero ahora que anunciaron su primer juego, podemos esperar mucho más de ellos en el futuro.
El título con el que entrarán al N64 es "Magical Tetris Challenge featuring Mickey". Este juego está basado en su título de Arcade del mismo nombre que apareció por ahí el mes de Agosto en los locales de Arcade de Japón y es una nueva versión de Tetris que se juega como muchos de los Puzzles modernos, en donde tú avanzas por escenas y te enfrentas al reto de un personaje, al



cual debes de vencer demostrándole que eres mejor haciendo jugadas múltiples. Aunque en el título del juego sólo se menciona a Mickey (Mouse) como personaje principal, también podrás elegir a varios de los personajes más populares de Disney para jugar en un modo de historia, como Minnie, Goofy y Donald. Seguramente muchos videojugadores esperaban algo distinto de Capcom, pues ellos tienen "franquicias" muy interesantes y que todos quisiéramos ver en el N64, como algunos de sus juegos de pelea (2D ó 3D), su serie de Megaman, de Ghouls 'N Ghosts... en fin.



No cabe duda, lo más importante es que ya se acabaron las especulaciones sobre si Capcom desarrollaría algo o no y este no es más que el principio de lo que esta compañía puede ofrecer a los poseedores del N64, que de antemano sabemos que son de mucha calidad.



Ogre Battle 3

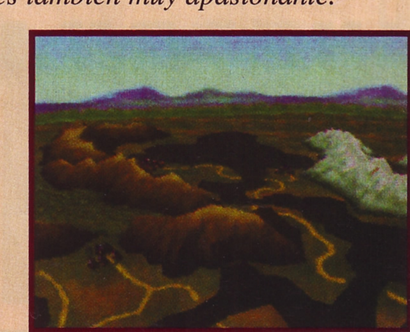
Unos de los géneros que menos se han explotado para el N64 ha sido el RPG. Sin embargo, en los últimos meses se han anunciado cosas muy importantes al respecto.

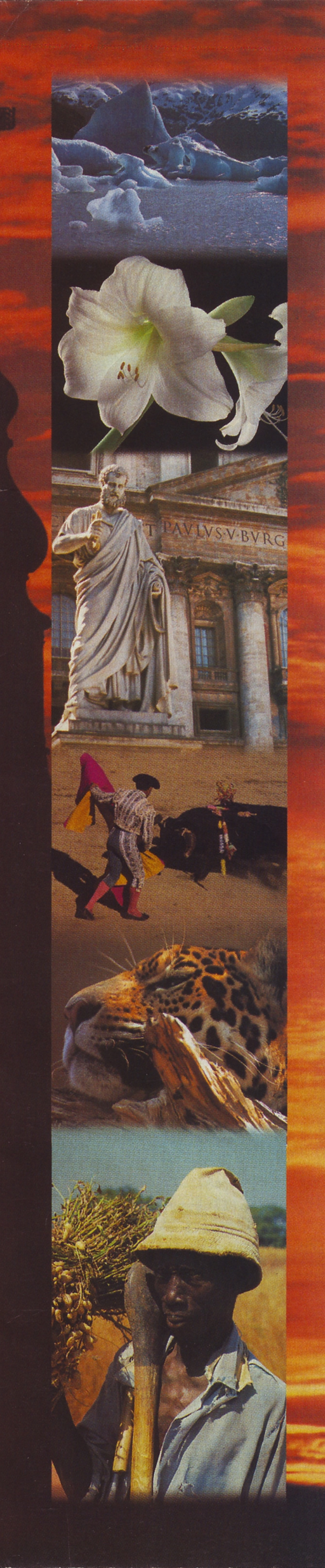


Una de las noticias más importantes que ha hecho que los jugadores japoneses se mantengan a la expectativa es el anuncio por parte de la compañía Quest para lanzar en el N64 el juego "Ogre Battle 3". Si mal no recuerdan algunos lectores, el primero de esta serie de juegos de RPG/estrategia apareció en nuestro continente con el nombre de Ogre Battle: The March of the Black Queen. Este juego fue publicado en América por Enix y realmente nos atrajo mucho aquí en la editorial de la revista, pues tiene conceptos muy interesantes, ya que (a grandes rasgos) tú tomas el rol de un general de armada que debe luchar contra el enemigo (¿y contra quién más?). Puedes formar tu ejército con diferentes tipos de guerreros, razas, espectros... en fin, hacer combinaciones extrañas pero que te puedan dar buenos resultados a la hora de un combate.

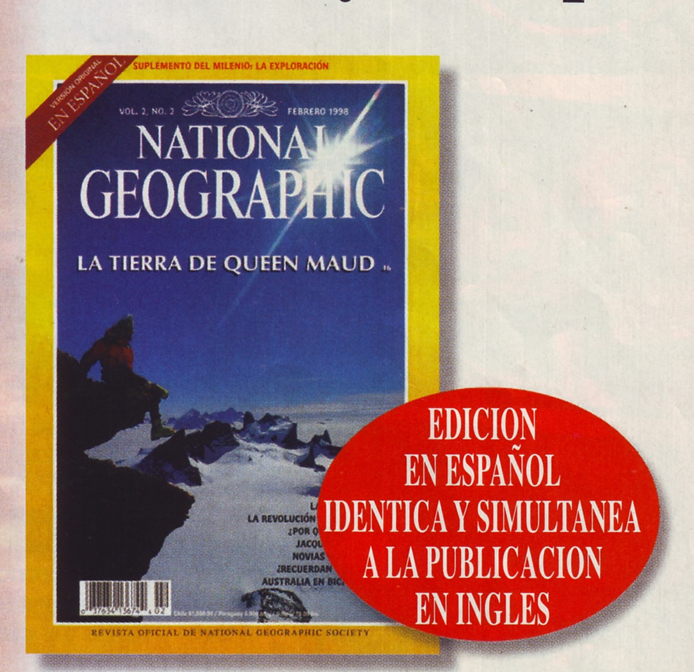


Una de las características de estos juegos es la gran cantidad de elementos que se pueden mezclar, como son razas, ítems, armas, magias, etc. Este juego tiene un alto "Replay Value" como lo llaman los americanos y que en español es algo así como valor para jugarlo una y otra vez. Básicamente esta es una versión muy parecida a la de SNES en concepto (el que detallamos anteriormente), pero la versión de N64 tiene nuevos elementos. Primero que nada, los gráficos son muy buenos y aprovechan en su forma el poder de procesamiento del N64. A diferencia del primer juego, ahora sí existen personajes claves con nombres y personalidades que ayudarán a desarrollar la historia (y es que la historia de los Ogre Battle siempre es diferente, pues cambia dependiendo de tus acciones y por ende también cambia el final). Y por último podemos decir que como en otras secuelas, los conceptos viejos se han trabajado para ser un poco más complejos y detallados, pero para darle más valor al juego (ahora puedes equipar con más armas e ítems a tus soldados). Este es a nuestro parecer -basándonos en la experiencia del primer juego- un título excelente. Desgraciadamente y según algunas fuentes en Nintendo of America, Ogre Battle 3 no está en los planes de ningún licenciatario para traerlo a nuestro país. Lo único que nos queda en estos casos, es esperar a que alguien con visión se interese en este juego, ya que aunque es un título muy complejo, es también muy apasionante.





Suscríbase a la revista más prestigiosa del mundo... y en Español



NATIONAL GEOGRAPHIC en ESPAÑOL

SUSCRIBASE PAGANDO EN SÓLO 4 CUOTAS DE $ 6.100

A TRAVÉS DE SU CUENTA TELEFÓNICA

UN BENEFICIO EXCLUSIVO PARA CLIENTES CTC

SUSCRIPCION ANUAL $ 24.400 (IVA INCLUIDO)

(CONSULTE EL RECARGO POR COSTO DE ENVÍO A PROVINCIA)

Llame hoy al fono: (2) 730 4999



Lo más importante es Usted



Editorial Televisa
Líder en Español

Válido sólo para Chile















Para que no digas que hablamos demasiado de un juego, dividimos los trucos de Banjo en la sección de SOS ya que son muy curiosos, pero para que puedas introducir estos códigos, es necesario que regreses a la casa de Banjo y entonces, ya adentro, te pares sobre la alfombra (tal y como se ve en la foto) y desde ahí cambies la cámara a primera persona presionando C-arriba y entonces voltees a ver el cuadro de Bottles, así entras a una especie de bonus especial donde tienes que armar un rompecabezas en movimiento o sea que en lugar de armar una foto armas una película. Ahora cada vez que armes uno de estos rompecabezas, Bottles te dará una palabra clave y para que funcione, necesitas regresar a la escena de Treasure Trove Cove, entrar al castillo de arena que está bajo el agua e introducir la palabra clave, golpeando las letras correctas y al completar la palabra sufrirás un cambio físico muy gracioso. Ojo, estos trucos no se graban así que hay que hacerlos cada vez que comiences un juego.

Bottles Bonus One: Banjo cabezón



Bottles Bonus Two: Banjo con manos gigantes



Bottles Bonus Four: Banjo se hace de cuerpo largo



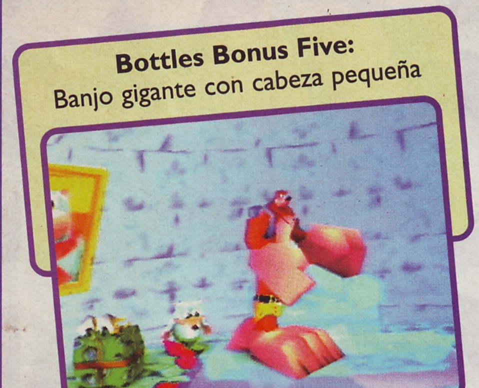
Big Bottles Bonus: Banjo gigante y Kazooie cabezón



Bottles Bonus Three: Kazooie cabezón

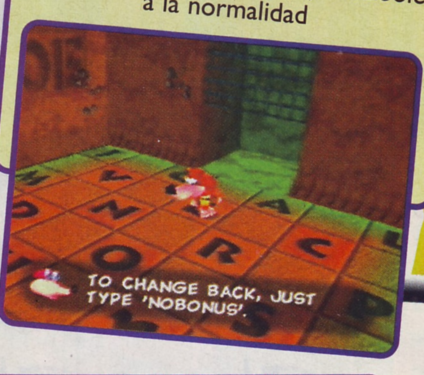


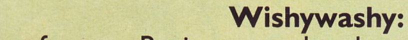
Bottles Bonus Five:
Banjo gigante con cabeza pequeña



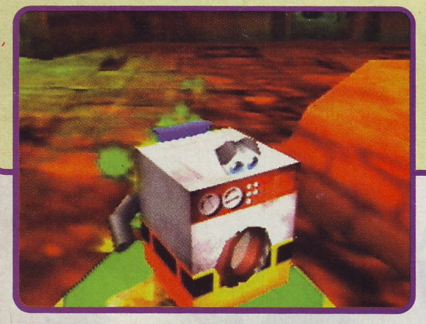
Nobonus: Regresa a Banjo-Kazooie a la normalidad







Wishywashy:
Transforma a Banjo en una lavadora ¡Sí! ¡En una lavadora!







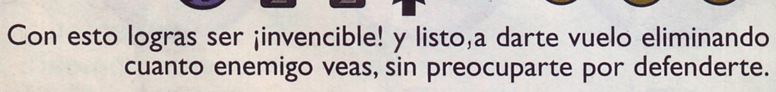
FORSAKEN 64

Invulnerability



En la pantalla del título presiona la siguiente secuencia:



Con esto logras ser ¡invencible! y listo,a darte vuelo eliminando cuanto enemigo veas, sin preocuparte por defenderte.



Acceso a todas las misiones

En la pantalla del título presiona la siguiente secuencia:

Si lo haces bien, en la pantalla aparece un mensaje indicándote que ya entró el truco, así cuando comienzas el juego ya tienes todas las misiones abiertas.

Gore Mode



En la pantalla del título presiona la siguiente secuencia:

Ahora en la pantalla, notarás detalles extras como sangre, ¿que te parece?

CLUB Nintendo® RESPONDE

Hola. Quisiera en primer lugar felicitarlos por todo el trabajo que realizan durante el año, ya que nos sirve mucho todo la información que publican. Mi consulta es la siguiente: ¿saben algún truco para el juego de Super Nintendo Congo's Caper?. Ojalá que puedan ayudarme.

MARCOS OLIVARES
Chile

Muchas gracias por tus halagadores comentarios. En verdad que nos sacrificamos todo el año para poder facilitarles las cosas a ustedes. En fin, lo hacemos de la mejor forma posible. Con respecto a tu consulta querido amigo, debo comentarte que sí hay un truco para este juego y es el siguiente: Ingresa el password: Mono, Estrella, Payaso, Congo y listo. Ya podrás seleccionar la escena en donde quieras jugar. Espero que te sirva este truco.

Ryo

La presente carta es para solicitarles un truco que anteriormente ya publicaron y que lamentablemente ya no tengo, debido a mi hermano menor ($%&$*+!). El truco que les solicito es para poder seleccionar a Gargos en Killer Instinct Gold. Gracias.

EMANUEL SUAREZ
Argentina

La verdad de las cosas, es que esta situación se ha repetido reiteradas veces en casi todos nuestros lectores que tienen un hermano menor y que lamentablemente no se puede controlar (de hecho, a mi me ocurrió algo similar hace poco). De todas formas, aquí va el truco: En cuanto pase la información de cualquiera de los personajes, presiona Z, A, R, Z, A, B. Si escuchas la risa de Gargos, es porque te resultó el truco. Por cierto, cuida esta revista de las "garras" de tu...

Ryo

Hola, socios de Revista Club Nintendo, les quiero dar las gracias por todo lo que han hecho por nosotros... ¡Son lo máximo!. Bueno, quiero saber si saben algún truco para el juego Wetrix, disponible para el Nintendo 64. Muchas gracias, amigos.

PEDRO FUENTES
Chile

Ya lo sabíamos... (¡qué modestos somos!). Ahora en serio, muchas gracias por los comentarios y especialmente por tu carta. Tal y como dije anteriormente, tratamos de hacer nuestro trabajo lo mejor posible para ustedes. Bien, en el juego Wetrix, existe una opción que te permite habilitar el "Alternate Floor" y para lograrlo debes completar los 8 niveles (todos ellos) en el modo de práctica, lo cual no es muy difícil de hacer. Espero te guste este "pequeño" truco.

Ryo

¡Hola! No me canso de felicitarlos por la ayuda que desde allá arriba nos dan a nosotros, los pobres mortales presiona-botones de las oscuras profundidades de la desesperanza (creo que puedo dedicarme a cualquier cosa, menos a la poesía). Les pido que por lo menos publiquen esta pregunta: ¿Cómo consideran su labor, como una gran responsabilidad, un trabajo duro o algo divertido?. Otra, ¿Me podrían dar los movimientos especiales del pollo que es personaje secreto en Mace: The Dark Age?

LORENZO PAULINO, CYBERMAN
República Dominicana

Bueno, con respecto a tu primera pregunta, me es algo difícil contestarte, pues nuestra labor ES una responsabilidad (imagina si no entregamos el material a tiempo), pero no podría decirse que es un trabajo duro porque, aún cuando en muchas ocasiones debemos quedarnos hasta muy tarde tratando de contestar sus preguntas, lo pasamos muy bien haciéndolo, lo cual lo hace, en definitiva, menos duro. ¡Uf!, si entendiste lo que traté de decirte, entonces no tendrás problemas para entender los movimientos de Pojo, el pollo secreto:

Chop: Adelante + Quick (A o B) + Strong (C izquierda o C abajo)
Charge: - Atrás, Adelante + Quick
Egg Launch: - Salta y presiona Quick + Strong
Explosion: - Quick (A o B) + Strong + Kick (C derecha o C arriba)
Jump Kick: - Abajo, Atrás + Strong
Chicken Scratch:- Atrás, Adelante + Kick (seguida de 2 patadas)
Execution : Adelante + Kick (a poca distancia).

Ace

Esta es la primera vez que les escribo aunque ya soy un viejo lector y quiero felicitarlos por su EXCELENTE labor ya que nos facilitan mucho las cosas. Quiero preguntarles lo siguiente: En un número anterior dieron el análisis del juego War Gods y no publicaron los "combos complete" de cada personaje, ¿podrían publicarlos?.

HECTOR SEPULVEDA
Chile

No tengo mucho espacio, así que te doy algunos de los complete combos de cada personaje:
AHAU KIN: 10 hits, 30%: atrás, adelante, HK, LK, HK, LP, LP, HP, HP, HP, HK
ANUBIS: 10 hits: 32%: atrás, adelante, HP, HK, HP, LP, BL, adelante, adelante, atrás, adelante, HK+LK
CY-5: 13 Hits: 39%: atrás, adelante, HK, adelante, abajo-adelante, abajo, abajo-atrás, atrás, HP, HP, LP, LP
KABUKI JO: 10 Hits: 36%: atrás, adelante, HP, HK, LP, LP, HK+LK, abajo, adelante, HK+LK
MAXIMUS: 10 Hits: 39%: atrás, adelante, HP, HP, LP, adelante, adelante, LK, LP, HP, HP, LP, atrás, abajo, adelante
PAGAN: 10 Hits: 31%: atrás, adelante, HP, HK, HP, HK, HK, HK, LK, LK, HP
TAK: 10 Hits: 33%: atrás, adelante, HP, LP, LP, LK, LK, HP, HP, HP, HK
VALLAH: 10 Hits: 34%: atrás, adelante, HP, HP, LK, LK, HP, LP, LP, HP, atrás, abajo, adelante, HP
VOODOO: 12 Hits: 38%: atrás, adelante, HP, HK, HP, LK, LK, LK, LP, LP, LP, HK, HP
WARHEAD: 10 Hits: 36%: atrás, adelante, HP, HP, LP, LP, LK, LK, HK, HK, LP.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

PUZZLE

C·L·U·B Nintendo

*RELACIONADO CON JUEGOS Y PERSONAJES DE NINTENDO

* Zelda
Pronombre inglés
Nuevo
* Mortal Kombat
* Mortal Kombat
Amperio
1.050
Auréola
* Rey León
Plata
Montura
* Mortal Kombat

Nunca
Arsénico
Carbono

Antorcha
Vocal
* Mario br.
Dios del amor
Itrio

Encima
Burla
Romo-o
Nombre femenino
Lar-a
Retrasada

Vocal
* Mortal Kombat
Del espacio
Campeón
Proyectil

* S.NES
Rece
Vientos
Diez
* Star Fox

Labrais
Tostar
Vocal
Nivel
Metro
Exista

Sonreir
Atractivo
Vocal

Uno
Regala
Mortal
Sur
Das, desordenado
* Mortal Kombat

Grito taurino
Riqueza
Marchitar
* Super Nintendo

Ciervo
Enrejado
Parte del brazo (pl.,inv.)

Extraterrestre
Consonante
Galio
Interjección
Org. Intl.
Mango

* Killer Instinct
* Mortal Kombat
Sigla política
Condimento
Prepos.
Asistía
Su Santidad
Alfa

Elitro
Sur
Pariente
Rabino
Nombre femenino
Fósforo
Signo del Zodiaco

Oro frances
Dativo
Altares

Convidar
Permita
Acude
Descender

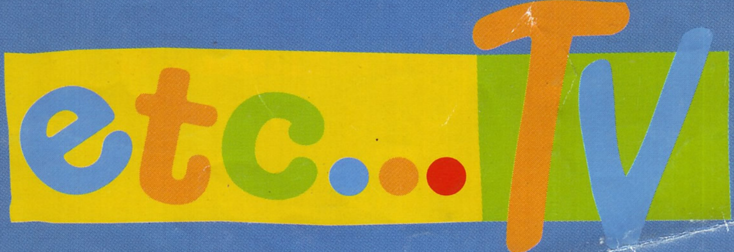
* Mortal Kombat
Dativo
Vocal repetida
Convulsión
Final verbal

Sujétala
Níquel
Escuche
Vocal
Alfa

* Super Nintendo
Detener



Al cumplir 2 años
pensamos que cuando
seamos grandes...
seguiremos haciendo
lo mismo





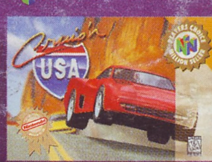
2 AÑOS EN SINTONIA CON LOS NIÑOS

Metrópolis Intercom

BRIONES
Respaldo y Garantía



NINTENDO 64


Cruis'n USA


Star Fox


Mario Kart 64


Diddy Kong Racing


Star Wars

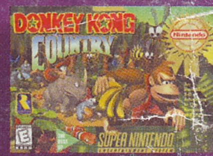

NBA


Golden Eye


Super Mario 64


Wave Race

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM


Donkey Kong Country 1


Donkey Kong Country 2


Donkey Kong Country 3


Zelda


Super Mario World


Super Mario Kart
Super Mario All Stars

Sólo algunos llegan a ser los mejores

Nintendo presenta los TOP

Se han vendido más de un millón de unidades de cada uno de estos juegos en el mundo. Transforma a otro juego en un Players Choice de Nintendo.

Reconócelos por este sello



NINTENDO 64®

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Mundo Nintendo Stores

Encuentra lo mejor de Nintendo, en los que más saben en Chile:







RIPLEY LIDER

www.nintendo.com/espanol

TCW

© 1998 Nintendo of America Inc. ™, ® and the "N" Logo are trademarks of Nintendo of America Inc.